UCG | XBOX ONE | PLAYSTATION 4 | STEAM

# 次世代 专辑 VOL.15
# NEXT GEN SPECIAL



-典藏攻略-

只狼

-跨界特攻-

全境封锁2

超详尽攻略

次世代专辑 NEXT GEN SPECIAL

VOL.15

典藏级**精华攻略**集合



地铁 流亡


圣歌



次世代 专辑 VOL.15
NEXT GEN SPECIAL



# CONTENTS

责任编辑：莫沃峰
封面设计：雷普利

## 特别策划



## 跨界特攻



## 成就奖杯堂





1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《次世代专辑》不予承担任何责任。
2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《次世代专辑》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《次世代专辑》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《次世代专辑》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《次世代专辑》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《次世代专辑》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《次世代专辑》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：ucg@ucg.cn




# 4A Games 乌克兰的“斯巴达传奇”

## 末日与荒诞

文 80后写稿佬
编 宇宙人
美编 NINA




末日题材和后启示录风格的游戏作品相信是许多玩家们挚爱：“《生化危机》系列”里丧尸与病毒横行，《最后生还者》里细菌肆虐，“《辐射》系列”里外星人强势入侵，“《尼尔》系列”里的机器人统治世界，《狂怒》里小行星毁天灭地，都给带来强烈的末世之感。而“《辐射》系列”里面那片劫后余生的废土，更是让从小就从书本上了解到核战争恐怖之处的我们有着强烈的代入感。

当然，对于核威胁感受最深除了直接遭受过伤害的日本和第一个将核武器使用于战争的美国，一直作为美国在意识形态和社会制度上的对手——前苏联，也是感触极深。当年一场切尔诺贝尔利核电厂事故，在数十年间造成超过 9 万人死亡（绿色和平数字），

GSC GAME WORLD

27万人患上癌症，经济损失超过180亿卢布，至今切尔诺贝利附近数十公里依旧是“万户萧疏鬼唱歌”，不过这片饱受核灾害的土地，已经变成了乌克兰的领土。

说到乌克兰，最近可以说是国际新闻的焦点，但这个焦点更多在于其怪诞。在新一届总统大选中，美女总理季尤利娅·莫申科原本很有可能新登大宝，却遭到另一位候选人——现任总统——波罗申科的盘外招。后者找来一个名叫尤里·季莫申科的人来参选，两个季莫申科在选票上的缩写名字显示一样，直接误导选民投票。致使尤利娅不得不发表公开信指责现任总统的行径。更为荒唐的是，在乌克兰国内火爆全网的喜剧片《人民公仆》中扮演总统而大受欢迎的演员泽伦斯基决定参选总统，影片制作团队不仅成为了他的竞选成员，甚至还用剧名注册了政党。最荒唐的是，泽伦斯基竟然在民调和初选之中一路领先，反而极有机会真的成为乌克兰新一任总统，去将他们在影片中对这个国家的发展思路变成现实。

这样独特的历史和政治体制，为他们的艺术作品提供了更加丰富的素材，当这些素材和核战元素结合，便催生出一些“与别不同（exordinary）”的作品，当中有小说，也有游戏。

美国和日本这两个对核威胁感受极深的国家同时也是游戏大国，因而能创造出“《辐射》系列”等优秀的IP。而东欧虽然不如这些日美那样优秀厂商遍地开花，但也不乏顶级游戏厂商，除了来自波兰的CD PROJEKT RED，发轫于的乌克兰4A工作室，也凭借着核战后启示录题材的“《地铁》系列”而广为人知。

不过在说4A工作室的故事之前，我们得从另一个开发商GSC Game World（以下简称“GSC”），以及又一些荒唐事说起。

# “4A”的诞生由来

1995年，16岁的谢尔盖·格里戈洛维奇组建GSC并开始招兵买马，想要在新兴的游戏行业里大展拳脚，至于为何这么年轻就有资本创业，这个原因不言而喻，但也令人颇感惊奇。

GSC初创团队里除了他的弟弟叶甫根尼之外，还有一个成员——安德鲁·普罗霍洛夫。

普罗霍洛夫的双亲都是艺术家，而他也传承了父母的艺术基因，并且从小接受艺术的熏陶和锻炼。不过，他儿时的梦想是有一天能根据父母的画作设计和销售漂亮的飞机，于是在求学的时候“跑偏”地选择了理工科，甚至一直读到航空工程学博士学位，在重视军工业的年代，这样的选择也可以算是“知行合一”。然而这样的美梦随着东欧剧变和苏联解体而幻灭，乌克兰公投独立的1991年也正值普罗霍洛夫投身职场，虽然没有国内那种“最难就业季”那样一职难求，在1991到1995年间，普罗霍洛夫不断地被一个又一个研究中心录用，但是无一例外地得到少于100美元的月薪，难免有种“煮鹤焚琴”的感觉。

热爱游戏的普罗霍洛夫于是在工余时间自学了电脑绘图，并且那些外快中尝到了甜头。因此当1996年GSC开始招新的时候，普罗霍洛夫欣然前往面试，彼时的GSC只是一个蜗居在有两室一厅的小公寓里的15人团队，与其说是开发商，更像是一个小作坊。这位26岁的博士接受了16岁的少年老板的面试，这本身听上去就相当的荒唐，但是能够沉浸在第九艺术的海洋，还能拿到比在政府机关更高的工资，这已经足以让普罗霍洛夫甘之如饴。




◀《哥萨克 欧洲战争》

接下来的五年里，公司的规模不断扩张，首先是向临近的公寓拓展，当公寓已经不足以容纳更多的人手，他们又多次扩充自己的办公室。而这段时间，正值RTS游戏发展的黄金阶段，他们将自己的祖先哥萨克人的纵横东欧的历史搬到游戏平台，并且获得不错名声。“《哥萨克》系列”为GSC带来了超过1亿美元的收入，这让公司有了应付多项目开发的资本。

对于“《哥萨克》系列”及其引申的各种RTS游戏项目，普罗霍洛夫参与的并不多。相比起指挥军队驰骋疆场，他更喜欢“突突突”游戏的快感，GSC旗下有另一个团队创作相关游戏，他们先后在2001年和2003年发售过《代号 爆发》和《火线出击》两部射击游戏，普罗霍洛夫在其中担任一些主要的美术工作，不过他真正的工作是《潜行者 切尔诺贝利的阴影》项目的创意总监。

在挖掘自家祖先文化取得甜头之后，GSC将目光投向了发生在乌克兰土地上那片无人区。这部从小说《路边野餐》以及塔可夫斯基在1979年推出的电影《潜行者》中取得灵感的游戏，讲述了切尔诺贝利事故发生导致周遭变成鬼蜮，而之后不久苏联政府就在这里开始了关于精神力攻击武器的秘密实验，但是很快苏联便解体，倒是他们的制成品“C-Consciousness”觉醒，为了掩盖真相，它控制着不少人类继续进行试验，并且放任区域内的变种生物开始屠杀残存的人类。而为了防止怪物扩散，一支“潜行者”小队进入了核心地带，在一次次的交锋中揭开了真相。从中我们其实看到了一丝“《地铁》系列”的影子。如果项目一直能够让普罗霍洛夫继续负责的话，或许“《地铁》系列”将会以不同的形式展现在大家的面前。

不过这一切都是必然，没有如果，原因还要回归到普罗霍洛夫投奔游戏业的其中一个重要原因——“钱”。

《潜行者 切尔诺贝利的阴影》从2001年立项开始，便在不断延宕之中不断让自己变得更受玩家

喜爱，也在这个过程中目睹着 GSC 快速成长。到了 2005 年，GSC 已经发展成一个超过 140 人的团队，也有了更大的工作场所。然而，这样一个初具规模的开发商，停车场里只有四辆车，其中三辆属于格里戈洛维奇：一辆宝马 X5，一辆保时捷卡宴和一辆法拉利 F430，毫无疑问这是一个富翁身份的象征，也直接印证了“《哥萨克》系列”为他们带来的巨大财富，而与之形成鲜明对比的，是那最后一辆车——一位程序员低价淘回来的二手车，和那三辆豪车放在一起更加显得寒酸。

老板吃肉，下属们却只能分得残羹冷炙，这换谁都不乐意。这样的矛盾终于在 2006 年爆发，作为项目首席设计的普罗霍洛夫在与格里戈洛维奇因为薪资问题进行了一次激烈的争论，GSC 的老板显然不想将到手的肥肉分给自己的员工，最后结果当然是一拍两散。

带着首席程序员奥莱斯·赛斯科夫斯托夫、引擎程序员亚历山大·马西姆楚克以及项目美术总监安德烈·特卡琴科离开了 GSC，而他们留给老东家的，是一部销量超过 200 万份的《潜行者 切尔诺贝利的阴影》。


《潜行者 切尔诺贝利的阴影》



这些有着丰富经验的游戏开发者有着自己的目标——“成立一家把人而不是钱放在首位的公司，只要有了一个好的团队，自然就会赚到钱”。

人们常用“3A”来定义那些超级大作，那么“4A”是否就意味着超越那些 3A 大作的野心？我们暂时没有答案，按照官方说法，由于一共有四位创始人的名字中都有字母“A”，于是 4A Games 就这样诞生了。

《潜行者 切尔诺贝利的阴影》上市之后，格里戈洛维奇大量解雇了项目组的员工，这些人全部都投奔 4A 而去，组成了如今 4A 以及“《地铁》系列”的班底。当然以上的劳资纠纷只是一家之词，但是从 GSC 出走的并不止 4A 一家，之后数年，不少人离开 GSC 自立门户，大概也能说明些问题。

# 在困难中前行

当然，净身出户并非表面看上去那么潇洒，这个小团队尽管有着颇为不俗的经验和曾经亮丽的头衔，却这不足以给他们创造优良的开发环境。他们只能在市郊租借一家黑暗逼仄的办公室来开始新工作，环境虽然艰苦，或许是战斗民族的属性使然，普罗霍洛夫给自己这个 20 人的队伍起了个名字叫做“斯巴达”，这也是游戏里极富正义感的游骑兵小队的名字。他希望员工们能够像那些勇士一样，创造“与别不同（exordinary)”、带领玩家走向从未接触的游戏让公司走上正轨。当 4A Games 将新作的发行权交给了 THQ 之后，他们的环境得到了一些改善和扩张，但这样的条件是否就足够让他们和那些 3A 大厂竞争呢？

从官方给出的资料片中我们可以看到，4A Games 的办公室位于一栋钢筋混凝土搭建的三层厂房里，一个老人坐在大门后一座老旧风化的门房里，房屋内外都是工业废料和苏联时代的卡车残骸，一群流浪猫在大楼前的空地上游荡，几个衣饰随意的年轻人挤在临时搭建的小凉亭上抽着烟喝着咖啡，打发着饭后休憩的时光，而他们身后那扇没有名字表示的门，便是通往创造“地铁世界”的路径。

在 4A 的乌克兰总部里，没有那些发达世界国家游戏开发商的窗明几净，程序员办公室除了一面墙上有“4A Games”的公司标志，另一面墙上则曾经是《地铁 2033》的巨型海报，后来则被随意地贴上一些小海报取代，连窗户都没有一个，更不要提那些充满个性的摆设。这种风格贯彻到开发者的办公桌上，色泽陈旧的桌面上如果不是有开发者在两到三个显示器上跨屏操作，我们还以为是一个网吧。

两个工作室之间的玻璃隔断上贴着一张 A4 纸，用英文写着“不要敲玻璃窗，你会吓到（scare）到程序员们。”不过后来有人搞怪地用马克笔将“scare”的“c”改成了“t”，后面再加个单词“at”，变成了“你会被程序员们凝视”（意译，可能语法不通，但应该是最佳解释）。而艺术设计部门稍好一点，它们拥有奢华吊灯，墙上也有一些设计的海报，有两扇窗户，但是为了避免阳光直射显示器，他们选择用戴尔的纸皮箱将它封起来，这并非制作组故意营造的废土景象，在基辅市区乃至乌克兰境内，有着许多旧时代遗留下来的破旧景致——荒废的别墅群、随处可见的无人村、和首度名号无法画上等号的惨淡商业，街头政治纷争和族群对立。站在 4A Games 的角度，这一切无不在映衬着他们的挣扎。

困难的还不仅止于工作环境，还有人才问题。对于一个小工作室而言，最令老板头痛的是那些独当一面的员工要离开，因为在基辅这个地方，很难找到合适的员工，他们不得不从基辅周边的独立游戏工作室中挖掘人才，由于乌克兰特殊而复杂的社会组成，使得“乌克兰的游戏开发行业是由自学成才、并且在不断试错中成长的爱好者组成。”

正因如此，4A Games 的员工来自各行各业，工程师、音乐家、电影导演、画家、科学家，甚至军人都齐聚一堂，这些人最终经过严格的筛选，契合到团队之中，利用他们过去的职业经验为游戏开发提供了丰富的视角和坚实的基础，但这依旧不够。

为了打造“《地铁》系列”这部特别的游戏，4A 没有闭门造出的空中楼阁，就如《路边野餐》和《潜行者》启发了《潜行者 切尔诺贝尔的阴影》一样，4A 的成功得到了不少“指导”。

时间拨回到 2005 年，身为“《辐射》系列”粉丝的德米特里 · 德鲁科夫斯基出版了小说《地铁 2033》。故事的主线发生在列宁莫斯科市地铁系统之中。在现实中莫斯科地铁凭借着极高的艺术性蜚声国际，在 2013 年，莫斯科甚至将首都地铁诞生的日子作为城市节日来庆祝。而在游戏里，2013 年发生的却是一场全球核战，人类将自己制造的终极武器用在了自己身上，“终结一切的战争”使得这个被认为是“世界上最漂亮的地铁”失去了艺术的荣光。

由于上世纪 30 年代地下铁道系统建设时考虑到战时的防护要求，所以地铁建在了深入地表百米的土壤中，可供 400 余万居民掩蔽之用。那里也是全球核灾难后最后一批幸存者的藏身之处。这些人在如蛛网般的地铁线路中，以地铁站作为据点苟延残喘，他们充分利用所剩无几的一切，联合起来把地铁建设成新家园，盼望着核冬天过去之后，可以再次踏足那片土地。

只是谁也没有想到，外面的世界还有不少生物在辐射的照射下变异成更为强大而且危险的存在，当人类第一次打开了地铁的隔离门，潘多拉魔盒随即打开，大量变异生物涌入，向日益沉沦的人类发起灭族的进攻，只有少数人会奋起抵抗并活了下来，他们为了生存，不惜破坏了四通八达的网络，结成了各式各样的联盟，割据成几个势力，许多历史上赫赫有名的组织纷纷“借尸还魂”：人数不多但是装备极其精良的“纳粹”；在各个地铁站倒卖商品的商人，为了维持自身贸易垄断而结成的经济同盟“汉萨”；再加上打着共产旗号的“赤色阵线”等等……再加上拥有高端战斗力和崇高理想的波利斯大都会以及一些自由势力，组成了“地铁世界”独特的世界观和势力架构。

沉郁而不失希望的后启示录风格，与现实生活高度接轨的幻想力以及极好的隐喻，造就了《地铁 2033》广受欢迎，普罗霍洛夫就是粉丝之一。而除了衍生出两部小说续作之外，“《地铁》小说系列”还像“《龙与地下城》系列”那样，为许多作品提供了世界观，其中就包括《地铁 2033》的游戏。这个题材与普罗霍洛夫对于 4A Games 发展思路可算是天作之合。

4A Games 找到了德鲁科夫斯基亲自操刀担任游戏剧情改编。小说里很多的答案和补充都在游戏里有意无意地被隐藏，像不能看向克里姆林宫顶上星星、不然就会“失了智”，或者是“图书管理猿”会说话这类设定也被删掉，让剧情变得更适合游戏叙事。

要将《地铁》转换成游戏，并不是一个需要深思熟虑的决定，但是《潜行者 切尔诺贝尔的阴影》走出来的开发者们要转变自己的思维才是难事，毕竟他们之前一直为之努力的作品是一个相对开放的世界，而《地铁 2033》则是要做出更为线性的游戏，更专注于叙事，并且在新场景中加入新玩法，这对于他们来说是个挑战。所以他们找来了一个好导师——FPS 神作《半条命》。

“玩家不会看到简单的复制粘贴《半条命》的元素，因为游戏每一个元素都会是全新的。”普罗霍洛夫如此解释他们的制作理念。诚然，他们做到了这个目标。

如果说《生化危机 7》回归了真实的“生存恐怖”，“《辐射》系列”将废土生存上升到新的高度，那么“《地铁》系列”则是吸收了两部作品的优点，游戏将莫斯科地上和地下世界的基本环境以一种极为破败的感觉呈现在大家面前。但不同于其他的废土世界，莫斯科地上地下没有随处捡垃圾，更没有可以自由闲逛的余地，许多弹药补给都被锁在保险箱里，杀死 BOSS 并不会爆稀有装备，装备的升级也不会像“《辐射》系列”那样明显的细分，人们无法躲在动力装甲里求得一丝安心，也没有一般 FPS 游戏里那种喘气就能回血的逆天设定，

有的只是在阴暗里角落或是开门之后突然冒出的怪物，计算着残弹量来探索世界以及和敌人对战，苟延残喘、挣扎求存的恐惧感和悲凉感充斥着游戏的流程，“天堂和地狱都没有了，死去的灵魂只能在此徘徊”这类宗教和意识流的表现手法让人倍感揪心，巧妙掩盖了游戏地图自由度相对较小、武器升级机制不足等等弱点，这对于一个自学成才的小团队而言殊为不易。



■《地铁2033》



■《地铁 最后的曙光》

用四年打造的《地铁 2033》不过是个开始，用了三年来打造《地铁 最后的曙光》，让前作中亲手葬送无数"黑怪"阿尔乔姆迎来了救赎的机会。他的敌人不再是黑怪，末日之后，人们剩下来的对手依旧是自己。

赤色阵线的间谍不仅从游骑兵的研究室偷出了新型的埃博拉病毒，还故意放出了 D6 基地的消息，直接搅动了一场风云，各方势力开始蠢蠢欲动，汉萨同盟试图借助修建医院来从波利斯那里获得更大的筹码；纳粹则是认为是其他人"霸占"了本来就属于他们的资源，摩拳擦掌准备抢夺；赤色阵线的打算更加恐怖，他们打算借首脑会议的契机，用病毒加枪炮摧毁游骑兵，进而占领 D6 基地，并且一鼓作气将其余势力一举消灭……

在旅途中，阿尔乔姆身边依旧会出现一个个为大义牺牲的好人，但也有在风云际会下被无限放大的无奈背叛者、玩弄权术的野心家和彻头彻尾的疯子，演绎着一个被权利、野心和战争疯狂撕扯着的时代，以及一直绵延的悲剧：在幽灵之城，阿尔乔姆在小黑怪的帮助下，看到了许多在核爆前的景象：一家人齐齐整整站在窗前迎接死亡，或是不知道自己将死、还在等待着永远不会回来的妈妈；在可汗曾经守护的车站，我们看到了两个死后依旧守卫着地铁站的灵魂，生前完成了掩护妇孺撤离的任务后，抱着最后一点希望蹒跚地走向不断下落的隔离门……

"暴力只会引发更多的暴力，战争和死亡亦如是，要打破这个恶性循环，光靠未经思考的行动是不够的。"这句堪称中心思想的话和当时乌克兰所面对的克里米亚危机的有着强烈的隐喻意味，而在艰难处境下从意识流中达成的自我救赎（见到母亲的脸，并勇敢承担责任），更是直戳玩家们的心灵。

凭借着如此良好的剧情和足够的深度，《地铁 2033》和《地铁 最后的曙光》一共卖出了数百万份，如果算上他们在 2014 年推的"回家（Redux）"版本那 150 万份，这个数字还会再度提升不少，4A Games 也因此逐步从一个不起眼的工作室变成了小有名气的开发商。而对比过去和现在，普罗霍洛夫用这样一个量化的概念来概括——"我们之中大多数人都自己的车"。



当然，在这个过程里充满了传承，也充满了变化。《地铁 2033》的发行商 THQ 因为经济问题而宣告破产，总部位于奥地利的传媒集团"科赫传媒"（Koch Media）趁着清算拍卖的机遇，从育碧、世嘉以及 Take-Two 等巨头手中夺走了"《地铁》系列"的发行权。或许大家对这个"科赫传媒"认识不多，它和富可敌国的科赫兄弟关系也不大，但是如果大家知道他们旗下的游戏部门名称叫做"深银"（Deep Silver），大概就会好感暴跌。

另一方面，由于克里米亚危机造成的局势不稳，4A GAMES 决定开辟自己的分部，除了部分人留守基辅，公司的主要领导层都搬到了两千多公里之外、地中海中央的岛国马耳他城市斯利马。这里位于欧盟境内，许多商务活动都会变得更加容易，而且和冬季冰冷的基辅不同，只有 1.3 平方公里的斯利马是购物中心和休闲胜地，海滩并不是我们印象中的沙滩，而是低洼的岩石滩，人们在岩石上凿出一个个方形的"泳池"，人们到此可以尽情放松自己，可以说居住环境更加适宜。4A 马耳他工作室的环境自然比基辅工作室更加现代化也更加舒适，它的出现使 4A Games 的人数规模扩展到超过 100 人，这不仅推动着他们追求更高的目标，也让他们陷入了幸福的烦恼。

# 极致与平衡



《ARKTIKA.1》

自2014年之后，《地铁》系列”陷入了沉寂，4A工作室只是在2016年发售了Oculus Touch游戏《ARKTIKA.1》，但对自家安身立命IP的新作只字不提，甚至许多出席展会推广游戏的工作交给“深银”的相关人员去操持。

此后，关于4A Games和“《地铁》系列”的传闻越来越多，民众总是对于捕风捉影的故事充满兴趣，甚至网上有流言说“‘《地铁》系列’已死”，这些传言都传入了4A开发者的耳中，而无论是他们还是深银，都选择努力压抑不吐不快的冲动，深银的产品经理更是整天在Twitter和Reddit上搜索，确保自己的“最高机密”没有一丝走漏风声。

之所以这样严防死守，因为4A Games早就和微软达成了秘密协议，2017年的E3上，微软为了挑战PS4在本世代的霸权，和任天堂一样，提前公布了自己的“次世代”主机——“天蝎座计划”（也就是后来的Xbox One X）。为了凸显新主机的4k高清画质，他们将《地铁 流亡》作为“炸裂”的彩蛋，并且提前很久就和4A签订保密协议，让其好好准备相关的演示。

这对于还不算大红大紫的4A Games而言是一个极大的机会和荣耀。在一切按计划顺利进行，我们就看到了E3上的那一幕：

微软Xbox的老大菲尔·斯宾塞在利用新主机演示了自家第一方游戏之后，使用极高的赞誉引出了新作：“2010年，4A游戏公司与微软合作，在Xbox 360上推出了一款单机杰作。如今，我很荣幸地将他们以及他们的下一部作品来到现场。”

接着大家就看到熟悉的影像——阿尔乔姆从熟悉的冬日莫斯科中出现，钻入那熟悉的破败隧道，和怪物们上演“开门杀”的吓人游戏，让人回到前两作中熟悉的套路，然而高潮就在此刻来临，阿尔乔姆推开了一座大门，走到了室外，然后他摘下了前作中地面标配的防毒面具，呼吸着新鲜空气，之后他开始研究当前场景的地图并用望远镜眺望远方，远方除了森林和村庄落入望远镜中，还有一辆开往春天的火车从莫斯科城区驶出，阿尔乔姆挂着滑索从高而下，四周的景物急速的变化，“地铁世界”里的凛冬已过、春天将至，但对于4A Games而言，考验才刚刚开始。

我在前文中提出过“‘4A’是否就意味着超越‘3A’”这样的疑问，对于这家正在发展的公司而言，是一个“有毒”的目标，我们只知道《地铁 逃亡》在2017年E3发布会上大出风头，却没看到背后埋藏的焦虑。

就在此一个月之前，育碧公布了《孤岛惊魂5》的首个预告片，而在地球的另一端，结束工作之后的普罗霍洛夫带着满身的疲惫打开了这个视频，然而当影片播放到第七秒的时候，他就不淡定了。他咆哮的声音在整个办公室里回荡，并且将艺术总监谢尔盖·卡尔马尔斯基急匆匆地召进了办公室。

普罗霍洛夫指着那逼真的山水画面，向惊疑不定的卡尔马尔斯基说：“我告诉你！提高（游戏里）水的质量！”

卡尔马尔斯基等普罗霍罗夫平静下来，才向后者指出，这并非游戏引擎渲染的画面，而是真实拍摄的场景，而其实4AGames的游戏质量已经做得相当不错。这段趣事被普罗霍洛夫以自嘲的形式提起。但这样的小插曲其实不止一次发生，在看到《荒野大救赎2》预告片里的火车那自然飘荡着的烟柱，普罗霍洛夫又一次陷入了抓狂之中。普罗霍洛夫很清楚育碧、R星可以为一个3A项目动用几个数以百人算的工作室联动操作，而4A的体量远不能和这些庞然大物相比。

电影中的斯巴达300勇士以一敌百，4A Games的“斯巴达”团队面临的也是如此艰难境地，长期处于弱势，只能用时间和努力，追求近乎偏执的极致，但又如履薄冰地维持平衡，才能有机会有一战之地。

优质的剧情向来是“《地铁》系列”安身立命的根本，以小说为基础的剧情架构糅合了战争、哲学和政治隐喻元素，造成前两作不错的口碑。在新作中，小说原作者德鲁科夫斯基继续担任新作的编剧，但问题是在《地铁2035》故事只是说到阿尔乔姆与安娜准备了一台日本旅行车，准备离开莫斯科，前往安娜母亲的故乡“符拉迪沃斯托克”（嗯，作为中国人，我还是比较喜欢它叫海参崴），这就意味着《地铁 流亡》上的故事都需要编剧重新谋划，离开逼仄的地下世界以及荒凉破败的莫斯科地面，德鲁科夫斯基也放飞了自己的思想，他提出了很多新的创意，但是被一一否决，因为以当时4A Games的人力和技术根本不可能实现，这也是最初他们一直没有高调宣传新作的原因之一，直到后来开发人员数量的扩大以及新世代主机的出现，才让事情慢慢有眉目，这一回，阿尔乔姆不再是伙伴不断换，最后只剩下自己一个人的“英雄/坑货”，这一次，他的身边没有了黑怪带来的神神道道，却有了更加真实的妻子和一大批有血有肉的队友。

在游戏玩法方面，用普罗霍洛夫的话来说，《地铁 流亡》是《潜行者》和“《地铁》系列”结合起来的结果，对系列来说是极大的革新，而又是极力地压制——开发团队制作了制作了更加广阔的箱庭式地图，但是他们也要控制游戏不至于成为开放世界游戏，影响剧情连贯；在小关卡中带来系列经典的体验，而大关卡将给玩家以自己的节奏探索的空


《地铁 流亡》

间，同时仍在推进故事；普罗霍洛夫希望通过这两种方式的结合，既可以安抚系列老玩家，守住了系列的底线，也迎合游戏潮流的变化，用更加丰富多元世界拥抱新玩家。

确实，如普罗霍洛夫所说，从“2033”较单调的场景到“最后的曙光”中更细化丰富的地下场景（如水城“威尼斯”、赤色阵线和纳粹老巢等）以及黑怪带来的变数，再到新作中开着“曙光号”一路向西，感悟四时和地理的变化，是一步步的发展和突破。

除了序章和终章发生在地铁中外，大部分剧情都发生在地面铁路上的“Metro”应该称为“Railway”更加合适。基于此设定，有了更多的时间观念，白天武装分子多，晚上则是怪物活跃，甚至有了四季更迭，以此作为时间轴，延伸出不同水上、沙漠、峡谷等种类的关卡，玩家也有了滑索、驾驶汽车等新体验。游戏的引擎也相当感人，自家研发的4A引擎能够模拟划艇时不同水质造成的阻力反馈，从防毒面具里喷出的水汽，墓园中的月色越过建筑和树木的丁达尔现象，无不让人代入感十足。

此外，新的世界观令游戏的机制上也有了变化，枪支携带的数量增多，商店减少，军用子弹不再是什么能花又能打的“硬通货”，子弹需要自行制造，枪支的改造效果更为直观，让武器配件的收集更加有意义，前作那些让阿尔乔姆改姓“李”的飞刀还有必须找到钥匙才能开的保险箱都被调整……这一切的背后，是大量开发和优化时间。

对于游戏开发者而言，时间永远是最好的朋友，也是最大的敌人之一，4A Games 要以较少的开发人数来让游戏达到 3A 水准，只能让每个人花费更多时间、承担更多的工作。这也有了前文中普罗霍洛夫不断逼迫团队们做得更好的故事，“战斗到底”也是普罗霍洛夫不断对“斯巴达”们灌输的企业理念，可以说是相当有战斗民族色彩了。

当然，他们也不可能在日新月异的游戏大潮里长时间雕琢。《地铁 流亡》原定在 2018 年发售，但是为了达到 3A 游戏的标准和 4A 自家的要求，游戏最终跳票到 2019 年发售。这是游戏业界常见的事情，只是谁也没有想到，在这段期间，竟然发生了不少事情。




# 争议

2018 年 2 月，新生的 THQ Nordic 以 2 亿欧元“现金 + 债券”的形式收购了科赫集团，“《地铁》系列”的发行权再一次回到了 THQ 的怀抱，但这次更迭并没有带来什么好运气。

《地铁 流亡》独占风波成为过去两个月玩家经常谈及的话题，也让 4A Games 和深银站在了风口浪尖，去年年底，《地铁 流亡》的 Steam 国区标准价从最初的 158 元上升 249 元，升价虽然不合理，但对于一款 3A 水准的大作而言，249 的上市价也算不上贵。然而，“深银”在发售前一周突然将已经开启预售的 PC 版《地铁 流亡》从 Steam 平台下架，并且由 Epic 商城独占一年，而更为糟糕的是 Epic 主动锁区，一时间引起了国服玩家的不满，甚至连实体版都来不及做包装，只是用简单的“Epic”贴纸遮盖包装盒上的 Steam 标志便上市，可见这个决定是何等匆忙，再加上 PSN 港服普通版预购价高达 623 港币，更是让 4A Games 受尽批评，4A Games 官方则对此保持沉默，将一切解释权交给深银。

平心而论，Epic 那 12% 抽成远比 Steam 那 30%（后来降到 20%）优惠不少，转换平台也是无可厚非，4A Games 作为开发商，最终要登陆哪个平台应该是有知情权，但是否有决定权或者主观意愿如何就很难说了。毕竟他们不同于 EA、育碧、世嘉和 R 星这些能够自产自销的巨头，4A Games 是一个只有 140 人的开发商，光是对游戏进行优化已经花费了他们所有的精力，而且以他们动辄四五年的开发周期，没有发行商的资助，他们早就破产了。这似乎也决定了他们在销售策略上没有太多的话语权。

尤其官方放出的三集幕后制作特辑中，4A Games 的开发者纷纷现身，用并不熟练的“俄式英语”诉说着“斯巴达”们如何在没有良好游戏开发环境的基辅市郊艰难起步，一步步发展到“大家都有车”的小团队，再到拥有马耳他新总部，最后到今天能够有租下大型游艇出海游玩、去雪山团建等福利的规模，这个 100 多人的团队如何能够做出令人惊艳的 3A 大作闯出一片天……隔着屏幕都让人体会到“恒念物力维艰”的意味，也更加加深了我们对深银的怨念。

诚然，我们仍然可以说在“《地铁 流亡》发售事件”上深银对不起 4A Games，但是这些年一直走来，两者相处当中况味，我们作为外人又怎会真切体会。我们所能做的，惟有祝福这些“斯巴达”们好运吧。




# 地铁中的末世生活

## ——《地铁》系列世界观解析

这是莫斯科的一座的地铁站台——或者说是曾经的地铁站台，周围是伸手不见五指的黑暗，耳边寂静得让人发怵，只有行将熄灭的的篝火发出的噼啪响声。腕上的夜光手表告诉自己此时已过午夜，缓慢转动的秒针似乎在不停嘲讽着它的主人此时的境遇——无论此时是午夜还是正午，我们都永远看不到阳光，只有永远的黑暗。我拿起那只用废旧零件拼凑出来的山寨步枪，将已经贴满胶布的防毒面具和随时都可能耗尽电量的夜视镜挂在腰间，开始了新一天的巡逻任务。我不敢奢望能够重回过去，我只期盼着有朝一日能够驱散这末日的阴霾，然后毫无顾忌地登上地表，仰望传说中的星光……

文 十大恶劣天气 编 余烬 美编 NINA



### 只能“脑补”的前因

自诞生的第一天开始，来自乌克兰的生存类FPS游戏——《地铁》（Metro）就成为了一个现象级的品牌。对硬件的极高要求，使得这部游戏对主机玩家尤其不够“友好”，真正玩过它的人也算不上多。然而，小众性丝毫没有影响这个IP的知名度和极强的辨识度——它从来都不是《辐射》的山寨品。至于二者的区别，简单的说是这样的：

《辐射》所表现的是核大战后两、三百年之后的世界，游戏标题“Fallout”的本意也是指“余波”。生活在美国西部废土上的人们，早就挨过了氯化钴长达93年的半衰期。纵然废土世界中充斥着变异怪物和匪徒，但大地母亲已经开始恢复她原来的样子。此时混乱更像是黎明前的黑暗，晨光已经在地平线端浮现。

从自然角度来说，虽然生存很艰难，但这样的世界是有希望的——至少人类早就离开了避难所，脱下丑陋的防毒面具和厚重的隔离服，在地表就生存资源进行大规模的争夺。

用积极的眼光来看，《辐射》中的废土更像是一个带有西部浪漫情怀的史诗剧舞台，人人都有自己的理想和诉求，并且都在追求自由的生活，不管手段如何。

相比较而言，“《地铁》系列”要压抑得多，在大环境无所不在、无时不刻的压迫下，他们只能在夹缝之中选择自己的生存方式。此时距离核大战刚刚过去了不到 30 年，环绕地球的放射云让大地就像月球背面一样死寂。即便在拥有防护装备的情况下，登上地面的生存率也是极低的，就连不少地铁隧道中也充满着致命的气体。莫斯科的大多数幸存者们只能像蟑螂和老鼠一样挤在洞穴中苟延残喘。更为悲剧的是，人类自我毁灭的天性还在继续驱使着躯体相互杀戮，文明的火种在一点一点熄灭。这是一个没有未来，只有绝望的死亡之地。

在氛围渲染上，《地铁》也极少采用白描手法，“我不给你看灾难发生的过程，我只负责给你展示灾难的结果，让你去联想它的惨烈”。对于引发世界末日的所谓“第三次世界大战”，原著小说根本没有提到它的过程（甚至连“World War III”这个词都没有出现过），只有类似“再考虑这些事情，你的大脑中就会爆发第四次世界大战”这种令人浮想联翩的对白。

虽然游戏剧本就原著小说进行了相当程度的改写，但均对故事背景采取了留白手法。我们只能通过一些只言片语，对这个导致人类毁灭的大事件有一个基本的了解。根据《地铁 最后的曙光》官方视频“Enter the Metro”的描述，2013 年 7 月 6 日，中东地区两个国家之间失控的核战争，触发了几个核大国的自动反击系统，在不到 24 小时的时间内，地球沦为一片焦土……所有的历史细节均已不可考。




▶奇爱博士认为，人类幸存者要在核毁灭之后花上至少一个世纪在山洞中进行“生命的大和谐”，才有希望重回地表。







▼首部原著小说。



事件当日，当时还是孩童的主角阿尔乔姆和母亲一起在莫斯科总植物园中游玩，当天风和日丽，处处都是鸟语花香。谁也不知道凄凌的防空警报声会在下一秒响起，所有人都本能地奔向最近的地铁站。虽然莫斯科地铁从设计之初就有防空掩体的功能，然而狭窄的空间根本无法容纳蜂拥而至的人群。就在厚重的防爆门关上的一瞬间，一位站点工作人员向阿尔乔姆的母亲大喊：“快把孩子交给我！”。妈妈用着最后的力气将孩子推进了缝隙。随着门的关闭，幸存者们再也不知道外面发生的事情了……

根据原著和游戏中的信息推测，全球约有一百



多万人在核灾难爆发之后活了下来。在游戏初代的一个通讯室中，我们可以听到世界各地依然有零星的广播信号。一些幸存者依托地下设施和山脉躲过了核袭击，成功保留了人类文明的火种。还有一些身体出现严重变异的人，甚至能够继续留在地表活动，用精神力进行交流——它们被地铁居民称为“黑裔”，也一度被误认为是对人类有强烈敌意的怪兽。

如上图所示，俄国的“人类信号”明显要超过世界地图上的其他区域，这并非是制作组所赋予的主场优势。根据游戏文件的描述，在核爆日当天，为了尽可能的减少损失，俄国政府抛下了“战斗民族”的彪悍作风，在完成第一波核反击之后，军方开启了全频段干扰器，完全屏蔽了国土上空的电子信号，让北约误认为俄国已经被彻底毁灭。虽说这个小花招并没有让莫斯科少吃“蘑菇”，但像西伯利亚这样的边远地区却并未遭受全面核打击。这片远东的净土，也成为了最新作《地铁 流亡》中阿尔乔姆所追寻的“应许之地”。

# 土法炼钢显神威




和《辐射》类似的是，《地铁》世界观中的幸存者同样依靠地下设施躲过了核灾难，然而后者的生存攻略从一开始就开启了地狱模式。

在《辐射》的世界观中，核战爆发前的美国政府曾经委托“避难所科技公司”（Vault-Tec），建造122 个被称为“避难所”的沉降物掩体，以备在遭受核打击时保护美国民众……中的权贵成员。这些建筑不仅仅提供暂时性的防护，而且要在长达数百年的时间里维持文明种子的生存和发展，等待地面世界恢复。所以除了三防设备以外，多数避难所均配备了园圃、净水处理芯片等等资源可再生设施。

虽说诞生于卫国战争前，成型于冷战时期的莫斯科地铁系统也有一定的军事属性，市中心的不少站点的下层就是核战掩体，里面储存有大量战备物资。然而，指望这些地铁站来保留和传承人类的薪火，是不现实的。于是，地铁居民发明出了一套独特的生存方式。

在 2013 年的核灾难中，只有两万人逃进了地下世界。而到了小说和游戏故事开始的 2033 年，莫斯科地铁中的居民数量已经超过了四万人，长大成人的新生代们甚至从未见过人类文明曾经的模样。就像《最后的曙光》中一个很能打动玩家的细节——一位用手影来给孩子们描述一种叫作“鸟”的生物的大叔。他努力想表现鸟儿飞行时的轻盈与优雅，然而孩子们却争先恐后地叫道这是“飞怪”……在地球的生态系统被尽数毁灭后出生的这群幼童，又是如何才能想象得出那些曾经在蓝天之上自由翱翔的美丽生物。于是这位对牛弹琴的大叔只能这样解释二者的区别：它们并不会攻击人类，它们会用美丽的歌声在清晨叫醒熟睡中的人们……在死寂一片的劫后世界，人类文明的记录也仅剩下一些支离破碎的残片，我们的后代无法想象，也无法理解自己文明曾经的辉煌。无需用尸山血海的骇人景象，这场战争所带来的毁灭已让不经意间看到这一幕的玩家震撼不已。

接下来，我们就来谈一谈居民们在工业体系和农业基础被破坏的环境下所开展的这场“大生产运动”。





▲在《地铁 流亡》之前，整个系列的世界观，基本是以莫斯科现有的地铁系统为基础的，其中包括了12条线路和188座站点。

# 食物和药品

莫斯科地下工事所储存的应急物资，很快就被幸存者们吃光用光了。为了长期生存，他们必须找到一种对土壤、光照和水源要求不高，能够在极其恶劣的环境下绽放生命光芒的植物作为口粮。

显然，选择只剩下了一个——蘑菇。

原始社会中后期，剩余生产资料（谷物）的出现直接导致了酒的诞生，在地铁世界，居民们也将永远不会嫌多的蘑菇发酵加工成了酒精和茶饮料，充当“战斗民族”的助燃剂。

虽然地铁站位于地表数十米之下的岩石层，但菌类、蕨类和藓类植物的存活并不困难。有的站点利用核掩体的通风净化设备，将地表的未经臭氧层隔绝的阳光通过镜面折射引入地下，结合无土种植法，甚至可以吃上土豆和黄瓜之类短光照类蔬菜。

幸存者们的肉类主要来自于穴居的小型啮齿类动物，通俗点说，就是鼠肉。某些靠近郊区的环线站点甚至还能饲养家禽家畜（多亏了核爆当天那些带着家畜前来避难的农民伯伯），让居民们能获取货真价实的蛋白质。这些拥有水培温室和畜栏的站点，也成为了地下铁世界的贸易中心。

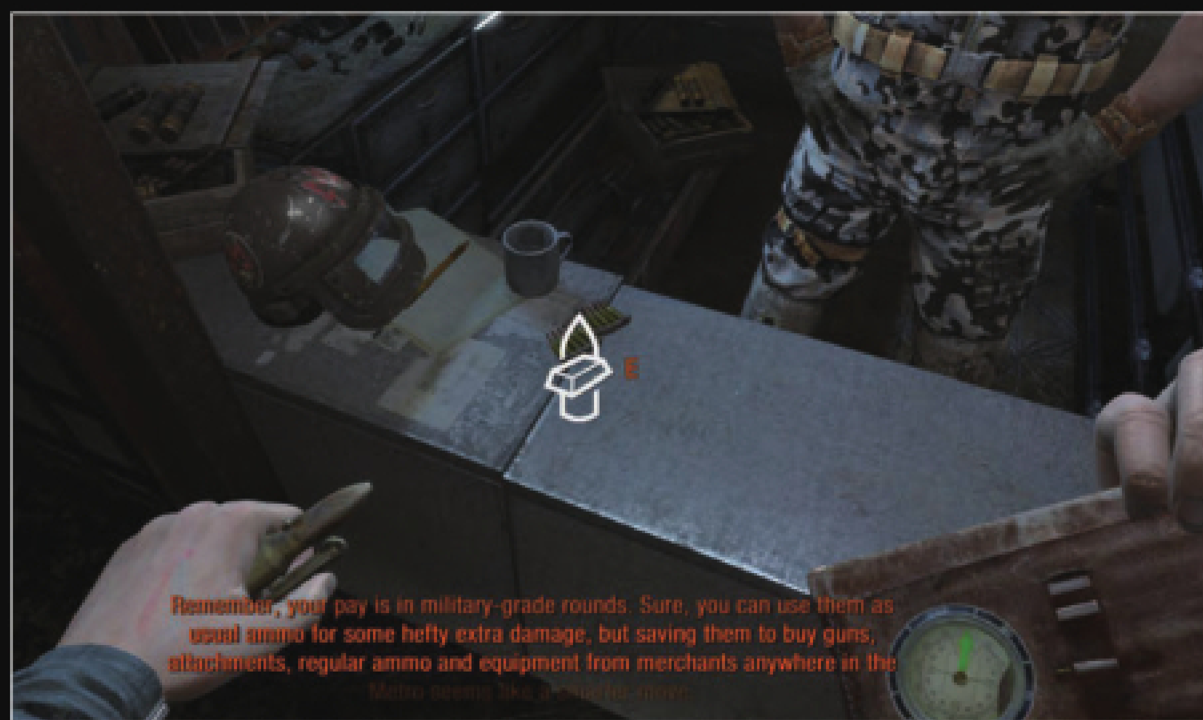
▼VDNKh站的猪场。



整体而言，尽管地下世界的农业能够满足人们最基本的生存需求，但在产品数量和质量上肯定无法和战前世界相提并论。潮湿寒冷的环境、维生素与蛋白质的缺乏，让居民们饱受慢性病的折磨。前文提及的黄瓜，在很多地区是作为治疗坏血病的药品，而不是日常食品存在的。

# 贸易

《地铁》系列”使用子弹作为货币的设定（在最新作中已取消），经常被视为一种硬派的象征，玩家们也喜欢把这一硬通货同“《辐射》系列”的“瓶盖”联系到一起。甚至有人认为《辐射》世界也应该把子弹当钱用，才更加符合末世的氛围。




其实只要稍加分析，就能看出两部末世题材游戏在支付方式的选择上，都有各自的道理。

《辐射》中的世界虽然名为“废土”，但一个新世界已经开始成形。就算是当年被爆得最惨的华盛顿地区，也有像铆钉城、兆吨镇这些大规模的定居点了，更别提旁边的工厂城市匹兹堡了。以水商、赤红商队、哈勃城为代表的商会，足以说明废土世界孕育出了市场经济的雏形。在这样的大环境下，子弹已经算不上是一种稀缺资源，也失去了充当货币最基本的条件。

而在“《地铁》系列”所描绘的莫斯科地下世界，分属各个派系的幸存者们在战前遗留的各个站点中艰辛度日，不可能有复杂的商业活动。所以包括贵重金属在内的支付手段都无法在地铁中推广。除了以物易物这种原始的贸易方式以外，人们唯一认可的，就是战前遗留下来的 5.45x39mm 军用子弹，因为这东西在关键时刻可以保命，它的价值也被所有的居民所认可，并且易于保存，故可以充当“一般等价物”的作用。

真正能当钱用的，是战前通过地下工事保留下来的军用子弹。由于缺乏完整工业体系的支撑，地下世界中大多数帮派都不愿意将这种“打一发就少一发”的宝贝用于战斗，因为“一梭子扫过去，自己一个月工资就没有了”。所以士兵们日常使用的弹药，其发射药为用木炭、硫磺和硝石配置而成的黑火药，无论是射程还是停止作用都严重不足。也正是这一别出心裁的设计，创造出了“《地铁》系列”的生存压迫感。

# 地下世界的“三国演义”

尽管地铁世界中只包含有战前文明的一些碎片，然而人类历史中出现过的种种具有代表性的政治形态，都被地下世界全盘继承，恶劣的生存环境，让其中最糟粕的部分在黑暗幽闭的环境下发展壮大。

## 法西斯余孽——第四帝国

“第四帝国”是地铁世界的一个集权派系，这个组织由以“俄罗斯民族团结”为代表的极右翼党团成员构成，其领袖自称“元首”，利用纳粹德国的“优选血统论”来维持统治。

起初，他们的目标和如今俄罗斯横行的光头党一样，排斥对象“仅为”外国人，不久之后便开始将屠刀伸向所有非莫斯科居民。到了《最后的曙光》中，发现已经没有异族人可供杀戮的这群极端分子，又开始清理“疑似基因突变体”，凡是被怀疑发生了身体突变的都以“散播劣质基因”的罪名处死。

这种永无停歇的疯狂，目的是靠人为制造的战争、仇恨和高压来维持自身政权的稳定。

从地缘情况来看，第四帝国控制着 Tverskaya、Chekhovskaya 和 Pushkinskaya 三个大型站点，还有外围一些小站点，在经济上并不占优势。但根据主人公阿尔乔姆的描述，第四帝国所统治的站点是地下世界最干净和规整的区域，这源于其统治者强制推行的法西斯审美，每一个帝国居民均要按照各种病态的循规蹈矩的进行日常活动。严格的等级和规范，让第四帝国的军队拥有极强的纪律性和战斗力，“元首”也将宝贵的资源优先投入军备，依靠穷兵黩武来维持整个“国家”的运转。

正如这个派系的名称所暗示的那样，这群新纳粹分子自认为是“第三帝国”的传承者，他们的组织架构完全照搬了纳粹德国，日常用语中经常混杂有德语单词，许多军衔也是直接沿用了当年党卫军的设置。平时主要的娱乐节目，就是播放《意志的胜利》、《举起手来》等等当年由戈培尔“钦定”的纳粹样板戏。他们很早就获知了俄罗斯地下军事设施 D6 的存在，为了夺取这一储存有大规模杀伤性武器的地下仓库，其“元首”将 D6 描绘成与世隔绝的天堂，其真正的目的，则是启用生化武器消灭其他派系。




# 苏俄衣钵的继承者——红线

“红线”是莫斯科地下世界信仰共产主义，确切的说是斯大林主义的红色派系，在《地铁 2033》故事开始的时候，他们牢牢控制着莫斯科地铁一号线上 16 个站点（包括剧场站和军械库站这两个战略要点），统治着地铁世界三分之一的人口数量，其士兵数量和动员能力都堪称最强。

莫斯科地铁一号线（又称“红线”）建造于 1935 年，为了体现苏联体制的优越性，当年斯大林要求用修建“新罗马”的标准来打造这一样板工程，以此向世人展示红色帝国各个领域所取得的成就。这条线上的每一座车站都宛如华丽的帝王宫殿，到处摆放着精美的艺术品。在经历了岁月和战争的洗礼之后，人们依然可以在“红线”中感受到苏维埃昔日的荣光。幸存者们聚集在这座曾经的地下宫殿群之中，就像朝圣者长途跋涉去参拜故去圣者的遗物一般。他们准备用思想和暴力去联合其他派系，在地下世界重新建立一个“牢不可破的联盟”。

伟人说过：“革命的本质就是让我们的人变得多多的，让敌人的人变得少少的”，出于统一战线的需要，红线官方对大多数势力的态度都是中立的，只对第四帝国和强盗持明确的敌对态度。在开疆扩土的过程中，红线极少采用军事手段，而更倾向于通过扶持当地流氓无产者、派出间谍等方式进行革命输出，最终将那些意图染指的站点变成自己的卫星国——在他们的政治语境中，这被称作为“解放”。

红线将自己的正规军命名为“红军”，这是地铁世界中人数最为庞大的一支军事力量。人口既是“红线”的优势，也是最大的软肋。红线孱弱的生产力不足以维持一支上千人的常备军，所以红军士兵普遍装备简陋且缺乏训练。在和走质量路线的第四帝国的漫长战争中，红线常用的战术，就是用驱赶着由老弱病残组成的“征召兵”和罪犯组成的“惩戒兵”发动人海战术，真正的拳头部队——“突击小队”负责督战，只有在占据有利的情况下才投入一线，完成最终绝杀。此举既能浪费敌人的弹药，也能消耗自己所无力负担的剩余人口。



# 资本主义寡头强权——汉莎联盟

无论从军事还是经济角度来看，汉莎联盟都是整个地铁世界中的最强势力。但由于这一组织“闷声发大财”的中立守序作风，它们的存在感并没有像其他的激进派系那样强，以至于很多玩家在通关了整个系列后，都对他们的真实实力不甚了解。

汉莎联盟又称环线站台共同体，从名称上就可以看出它不可代替的地缘意义。在现代城市轨道交通中，设置大环线的可以将城市市区各个片区紧密地连在一起，提供便捷，快速的轨道交通，而无需因为片区分布于不同线路增加换乘次数。

在莫斯科地下社会形成之初，整个环线就体现出了极高的贸易价值。错综复杂的势力分布，使得贸易局限在极小的区域内。环线的存在，则让商品和资金绕过各个派系人为设置的壁垒，到达它们需要去的地方。很快，商人在环线站点聚积，“人畅其行、物畅其流”的经济规律让他们在短时间内积累了大量财富，也引起了原本对这些位于地图边缘地带的站点不感兴趣的强权们的注意。为了维护自己的生存和利益，各个环线贸易站点结成了一个联邦制的国家——这就是汉莎联盟的起源。

资本的神奇力量在地铁世界继续显灵，在高额赏金的刺激下，亡命徒前往地上搜刮战前遗留的机械设备和相关生产技术，这些经过洗消后的机器，让汉莎联盟从以物易物式的原始贸易迅速跳跃到工业社会。他们很快配备了公共交通、自来水供应和发电厂等市政公用设施，平民们也能过上体面的生活。

就和当今资本主义强权的做派一样，汉莎联盟对扩大领土并不感兴趣，他们更倾向于将周边站点作为廉价商品的倾销地和原料的提供者，并且借此从经济上控制了环线周边的许多小势力。就连第四帝国和红线这样的派系，和汉莎联盟也有贸易往来——对于这两个势力的居民而言，即便在不断地洗脑宣传之下，他们在内心深处也把汉莎联盟视为灯塔一般的存在。偷渡到汉莎联盟和大都会中去开始新生活，成为了许多人心中“不能说的秘密”。

汉莎联盟的政治体制比较松散，内政方针政策在制定过程中经常陷入无止境的议会争吵，因为议员们只是资本寡头们的木偶，他们必须为金主们能够分到更多的蛋糕而在朝堂之上随时拼命。然而在对外政策上，不同党派会展现出惊人的一致性。汉莎联盟虽然不像新纳粹分子那样侵略成性，但职业化的军队可以让任何外来势力不敢造次，即便是其民兵的装备，也足以媲美其他两个主要派系的精锐力量。

为了避免敌对势力的破坏和人口的失控，汉莎联盟实施最严格的移民政策，他们的边境部署了多支精锐机动部队，在和其他线路相接的换乘站设置边检哨所，其中安装有防控疾病的塑料隔离检疫布、金属探测仪、计算机、医学扫描设备科和生化探测仪等等高科技装备。即便是波利斯（大都会）和游骑兵这样的同盟势力，其军事人员在进站时也需要交出武器，并且有居留期限的限制。

三股势力在地铁世界中的漫长斗争，也完全再现了二十世纪中后期的人类历史：红线和第四帝国这一对世仇之间发生了漫长的战争，在红线的战略大反攻中，新纳粹分子们引爆了通向自家巢穴站点






的隧道，这个臭名昭著的组织就这样葬身于从地下河灌入的洪水之中。

在消灭法西斯宿敌之后，红线立刻展开了同汉莎联盟的全方位竞争，冷战最终升级为了热战。红蓝双方在彼此元气大伤之际签订了和平协议，得到列宁图书馆站之后的汉莎联盟打通了整个莫斯科环线的最后一个节点，从而垄断了整个地铁的商品流通税价和人员通行费。作为交换，通向列宁墓的革命广场站被割让给了红线，让共产主义者们实现了梦寐以求的“朝圣之旅”。

然而绝大多数的地铁居民都不会想到，整个地铁世界的局势变化，是一个名为“隐形观察者”的秘密组织在背后推动的结果，他们不仅渗透到了各主要势力的领导层，还掌握着各自大佬的把柄，因而将其玩弄于股掌之间。至于这个神秘势力到底是何方神圣，他们又意欲何为，这些问题就要在玩过《流亡》之后才能明白了。

# 新世界的引路人——黑裔




如果只将故事局限于地下世界中各个势力之间的倾轧，那么《地铁》系列”充其量也就是一个包含有大量历史和政治映射的废土题材作品，除了所有的故事都发生在地铁中以外，根本没有多少独特的地方。真正将这个系列的主旨拔高的,是对“黑裔”这一变异种族和人类关系的探讨，这个切入点将故事的主题从不同组织为了利益而进行的对撕，上升到了生命和自然的高度。

自从小说和游戏的开始，黑裔就是作为地铁居民的共同敌人登场的——单从丑陋的外貌上，就可以将它们归入怪物的行列。从危险程度上来说，黑裔要比任何只知道撕咬人肉的怪物更可怕，它们不仅想尽一切办法要渗透进入地铁系统，而且能够对人类的精神世界实施干扰，轻则让居民们产生幻觉，重则精神错乱——即便是骨骼清奇、天赋秉异的主角也一度深受其害。

然而随着冒险的深入，阿尔乔姆逐渐发现黑裔的真实身分和动机：这群在辐射影响下产生突变的怪物，其实是当年在核大战中幸免遇难，身体机能在残酷环境下发生适应性变异的同族兄弟。除了外形变得让人无法接受以外，黑裔的精神世界已经发生了进化。它们变得更加理性和包容，并且不再使用语言，直接通过脑电波进行交流。

兽性是自然法则的奴隶，尊崇权力。人性是自然法则的主人，尊崇道理。讽刺的是，人和兽的定义，在黑裔出现之后出现了反转。

几十年来，黑裔一直都希望能够和地铁内的同胞们联系。但由于它们已经失去了语言能力，在用念力和人类进行沟通的时候，自然会对常人的大脑产生干扰，所以黑裔将从小就有通灵能力的阿尔乔姆作为“天选之人”。即便如此，在“非我族类，其心必异”的偏见的驱使下，阿尔乔姆本人也一度把黑裔与自己所尝试的沟通当成了精神攻击，直到占领D6地区，向着黑裔盘踞的植物园站倾泻核弹的一瞬间，主人公才隐隐约约地发现了一丝不对劲。

黑裔这种“试图与人类发展传统友谊，共创美好明天”的特性，也许会引发美式末世题材游戏玩家们的不屑，因为在就连同族也可以变得“人面兽心”的废土世界，到哪里去找“兽面人心”的极品生物？其实，对比“废土”与“地铁”两个世界观的框架，我们不难看出黑裔的博爱之心并非违背常理。

从生物进化论的角度来看，核大战之后人类的处境，就如同 6500 万年前小行星撞击地球之后的恐龙一样，已经无法适应在新环境下的生存，应该让位于黑裔这样能够对核尘埃和无止境的黑暗彻底免疫，且抛弃了人类以利己主义为代表的动物性的高级生命形式。在完成这种进化之后，黑裔并没有以统治者自居，相反它们依然想帮助在地下挣扎的昔日同胞。

不出意料，黑裔所有的示好举动和沟通尝试，






都被人类用密集的子弹回应了。人类就是这副德行：永远觉得自己是地球的王者，试图主宰一切，就算被迫生活在地铁里也是死性不改。所以当适应环境的优秀物种出现时，人们只会一味将其妖魔化，只有把异族全部消灭才能高枕无忧。

即便在无数次的沟通尝试都是以不分青红皂白的射杀结束之后，黑裔依然等待着人类的觉悟，等待像阿尔乔姆这样能够跨越种族界限来倾听自己诉求的人的出现，等待着人类能够接纳它们。然而它们最终等到的正式回应，却是袭来的核弹头……在《地铁 2033》小说的结尾，作者的笔停在了导弹击毁黑裔巢穴的那一刻，主人公和人类通往新纪元的命运之门刚刚开了条缝，便被自己关上了，这是对人类劣根性的一个巨大讽刺，也是整本书的一个点睛之笔。

这个开放式的结尾，在游戏中变成了两个结局：Bad Ending（没有凑够道德点）为核弹全灭了黑裔巢穴，然而人类依然要与蜂拥而至的其他变异生物斗阵，随着 D6 军事基地秘密的公开，内战也变得愈演愈烈；在攒齐了道德点获得的 Good Ending 中，觉悟后的阿尔乔姆破坏了核弹头的导航装置，开始谋求黑裔和人类的共生之道。

然而不幸的是，《最后的曙光》故事的开头所继承的是 Bad Ending。阿尔乔姆并没有能力将这个无辜的种族从人类由于恐惧所导致的仇恨中解救出来。幸运的是，阿尔乔姆并没有在自责和愧疚中沉沦太久，通过自己所找到的一只幸存的黑裔幼体，他窥探到了宿命定数后觉醒的力量。在这个没有信任，甚至在同类之间也没有理解可言的荒诞世界中，这只小怪成为了阿尔乔姆的朋友，他们二人共同的冒险，也将决定人类究竟是在地铁里像老鼠般苟活，互相厮杀直到最终灭亡，还是抛弃成见，一齐重返地面，去寻找远方的净土。

# 结语

《地铁》是一部优点和缺点同样明显的游戏，它粗粝而又华丽，笨拙而又灵动——这种矛盾和分裂的特质，就是对苦难中成长的俄罗斯民族性格的最佳注解。阿尔乔姆所承载的，是对整个民族良心的拷问与救赎：在黑暗、恐怖和暴力的阴影下坚持信仰、善念和勇气，选择正确的路而非看似容易实则错误的路，选择宽恕而非以血还血，选择包容而非敌对，选择真相而非谎言。只有这样，才能打破历史悲剧的不断轮回。

从这个意义上来说，“《地铁》系列”更像是一部穿着科幻外衣的思想小说。全球互丢核弹后，美国人躲进避难所，于是便诞生了《辐射》，俄国人躲进地铁，于是就有了《地铁 最后的曙光》。两部原本风马牛不相及的末世题材作品，居然神奇地拥有了一组互文关系，前者指向无止境的外部世界，在探索和冒险中寻求人类的救赎。而后者则进入了深不见底的内部世界，作者把人类现代史上的各种意识形态放在同一个逼仄的生存环境下，对它们严刑拷打，试图找出生命的意义。一个小小的地下铁系统大海一般容纳了各种各样的思想。它们互相博弈，每个势力都想证明自己的信仰才是放之四海而皆准的真理。然而人类历史早就告诉我们，意识形态只是一块浮冰，决定其内容的永远只有两个字——利益。在莫斯科地铁的这个思想实验室中，在横跨漫长国土的旅行中，阿尔乔姆最终发现，所有的“主义”，到头来都没有所爱之人的陪伴重要。只有对美好生活的追求，才是人类生存的惟一意义。



文 北山杉 美编 01



# METRO REDUX

PS4 XOne

| 地铁 回归 | | Deep Silver | |
|---|---|---|---|
| Metro Redux | | 主视角射击 | 美版 |
| 2014年8月26日 | 本地1人 | 无对应周边 | |
| 售价为29.99美元 | | | |

《地铁 回归》对系列前两作《地铁 2033》以及《地铁 最后的曙光》进行了高清重制，以次世代的画面为玩家带来了一个更加真实、恐怖、黑暗的地下世界。除了画质方面的提升外，重制版在保留了两款作品原有的流程和玩法的基础上还增加了一些新的武器和材质。即便是老游戏了，但仍然能够让每一位玩家感受到莫斯科地下世界那独特的建筑风格和紧张的氛围。本文将以收集和其他与成就 / 奖杯有关的难点作为主打，为立志白金 / 全成就的玩家提供一份详细的指南。此外，本作现已加入 XGP，Xbox 玩家一定不要错过这两款佳作。

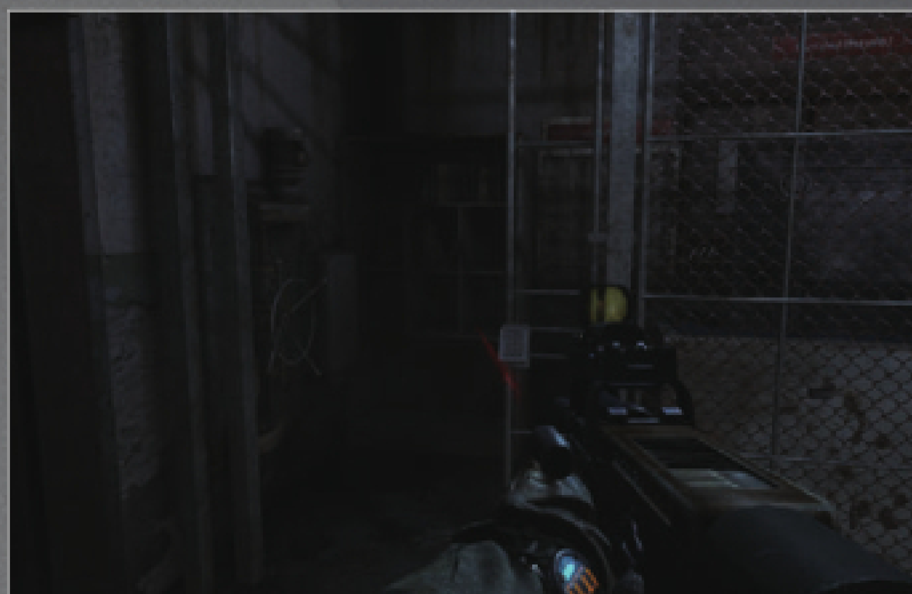
# 地铁 2033 回归

## 全流程收集指南

本作与收集有关的要素共有 3 种：日记、保险箱和道德点，分别对应“Blogger”“Thief”以及“Enlightened”三个成就 / 奖杯。这 3 种收集要素分布于各大关卡之中，其中道德点并不要求全收集，玩家只需收集其中一部分就能触发好结局。本篇攻略将以收集为主，为大家详细介绍日记和保险箱在流程中的具体位置，同时提供大部分道德点的获取地点和方法，确保玩家能够按照本文的流程打出好结局。

## TOWER

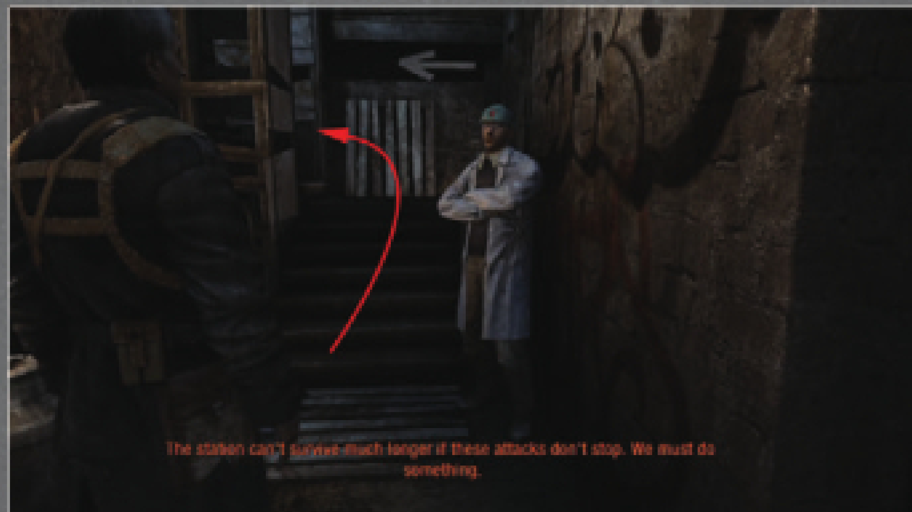
### ●日记 #1



和 Miller 从地铁中出来后，上楼梯在开门之前左转，即可在贴着墙壁的一个架子上找到日记。

## HUNTER

### ●道德点 #1





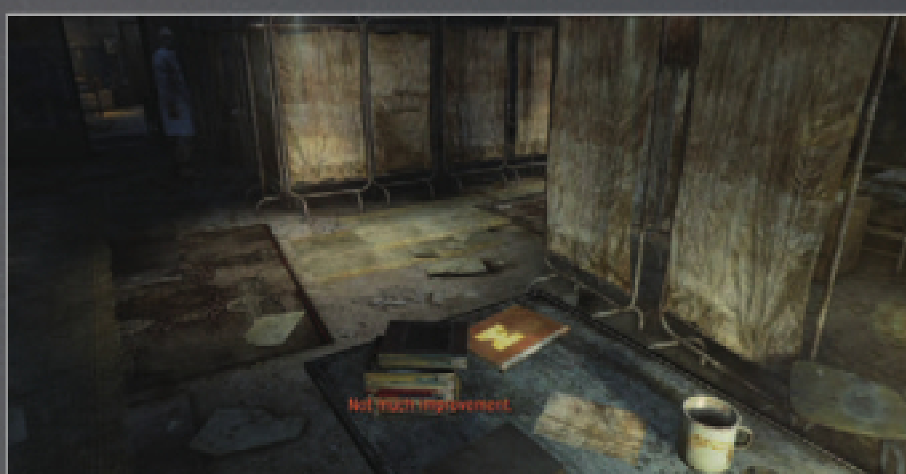
从初始位置沿着通道一路走到尽头，通过楼梯上到二楼后，可以看到正前方有一名士兵在向主角打招呼，等他坐下后继续与之对话，即可得到道德点。

### ●道德点 #2



继续沿着通道向前走来到医院门前，先不要着急进医院，来到通道左侧，在人群旁的一个角落里找到一个坐在地上的女人，与之对话后即可收获道德点。

### ●日记 #2



进入诊所后，直走来到第二个房间，在房间中间的桌子上可以拿到一本日记。

### ●道德点 #3



通往下一个房间的门口右侧，从图示位置的门帘进入病室，随后再次穿过一道门帘即可收获道德点。

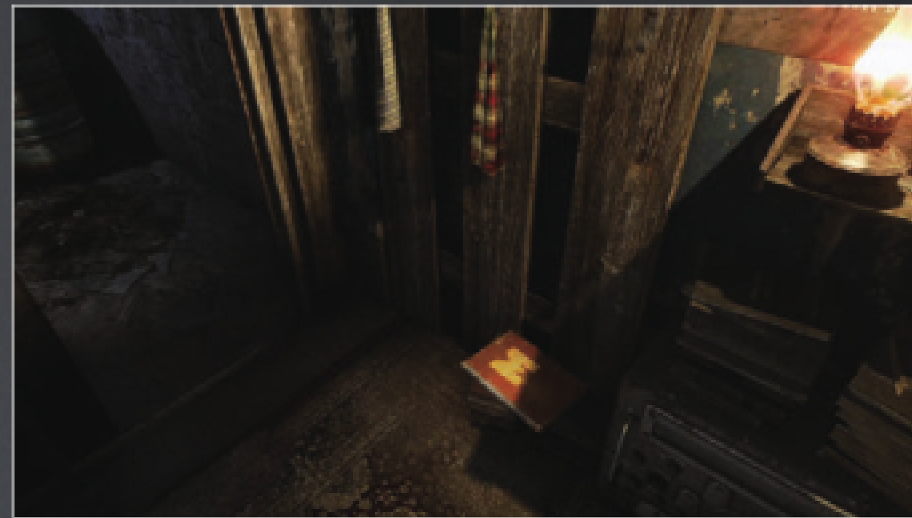
### ●道德点 #4




穿过诊所来到最里面的大厅，触发一段剧情后（Hunter 从外面归来），Hunter 会坐到一处篝火旁。与 Hunter 对话后，前者便会递给主角一张纽约自由女神像的明信片。

## EXHIBITION

### ●日记 #3



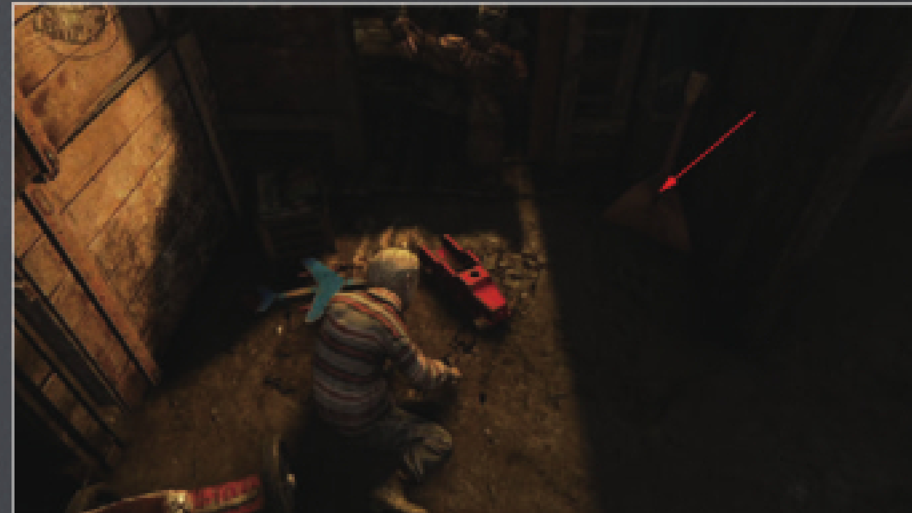
章节开始后主角会在自己的房间内醒来，环顾四周，可以在靠近门的位置找到日记。

### ●道德点 #5



找到日记 #3 后再转过身对着吉他按下 X/ □键即可获得道德点。

### ●道德点 #6



出门直走到达尽头后再左转穿过一条小巷，在巷道的尽头可以看到一个小孩正在玩玩具，走过去并按下 X/ □键弹奏放在墙边的三角琴即可获得道德点

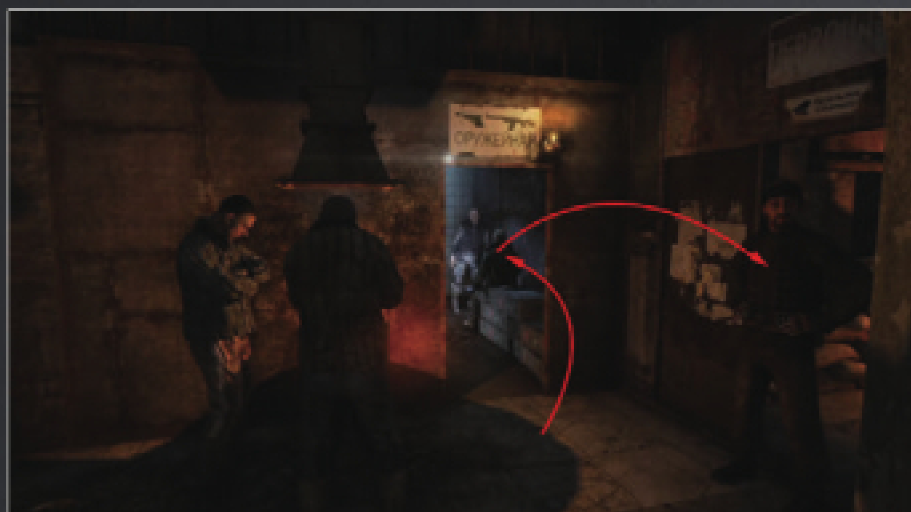
### ●道德点 #7



往右转穿过另一条长长的巷道，通过位于巷

道尽头的楼梯来到二楼，进入一个小型集会场所。在集会场所的中间可以找到坐在长凳上的一男一女，与之对话后按下 X/ □键送给他们两颗军用子弹，随后便能得到一个道德点。注意，这个道德点必须拿到，否则无法解锁成就 / 奖杯“Generous”。

### ●道德点 #8 & #9





穿过集会场所，首先进入一个门框上方贴有枪械标志的房间，与里面的老板对话后得到一把冲锋枪，接着返回门口并进入右侧的房间一路走到尽头即可来到一扇刷了红漆的铁门前。注意这里有一名士兵正在弹吉他，如果捡起他掉落在地上的子弹会扣掉一个道德点。




接下来打开铁门与主角的继父会面，与之对话完毕后可以获得 2 个道德点。

### ●日记 #4



离开继父的办公室前可以在房间右侧找到一本日记。

## RIGA

### ●日记 #5



章节一开始结束与 NPC 的对话后走向吧台，在桌面右侧即可找到日记。

### ●日记 #6



离开酒吧，下楼后左转一直走到尽头再右转，即可在站台的一个座位上找到日记。

### ●道德点 #10



返回刚才的楼梯口，在正对面找到一名穿着彩色条纹毛衣的小男孩，男孩与士兵们对话完毕后会独自跑到一旁发呆，这时上前与之对话并送给他一颗军用子弹即可获得道德点。注意，这个道德点是成就 / 奖杯“Generous”的一部分，要想解锁的话不能错过。

### ●道德点 #11




来到楼梯右侧，在大门口的一侧可以找到一名穿着大衣，头戴毡帽的小男孩，与之对话并按下 X/ □键给他一颗军用子弹即可获得道德点。如果之前的道德点 #7 和 #10 都已经拿到了的话，此时便会自动解锁成就 / 奖杯“Generous”。

### ●保险箱 #1






拿到道德点 #11 后，跟随小孩一路来到仓库区，在隧道对面的一根木头柱子上可以找到一把钥匙（本作所有的钥匙都呈红色）。得到钥匙后，转身朝反方向走到尽头，即可在靠墙的地方发现一个保险箱，接下来使用钥匙打开保险箱即可拿到里面的补给品。

### ●日记 #7



继续跟着小孩来到一个房间之中，先不必急着与 NPC 对话，穿过房间，在最靠内的桌子上可以找到一本日记。

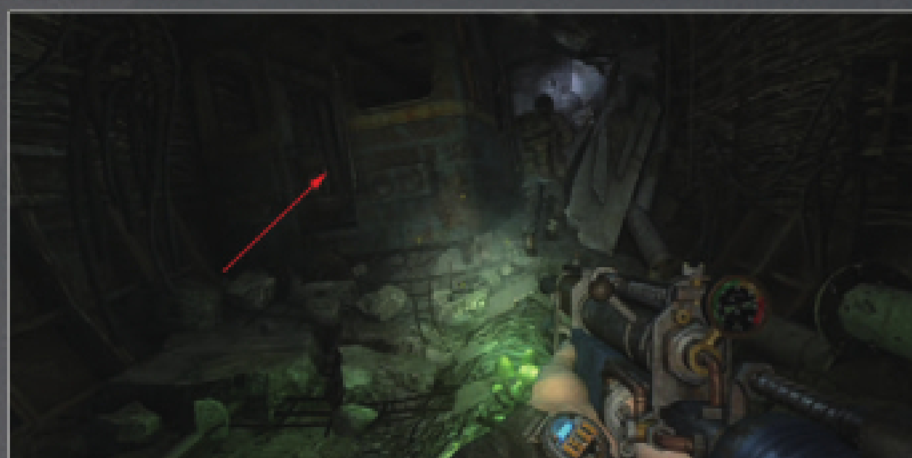
## LOST TUNNEL

### ●道德点 #12



章节开始后跟随 Bourbon 进入隧道，一路走到图示位置处（Bourbon 说“strange sounds”时），靠近右侧的管道蹲下，直到听到一阵笑声后即可获得道德点。

## ●保险箱 #2



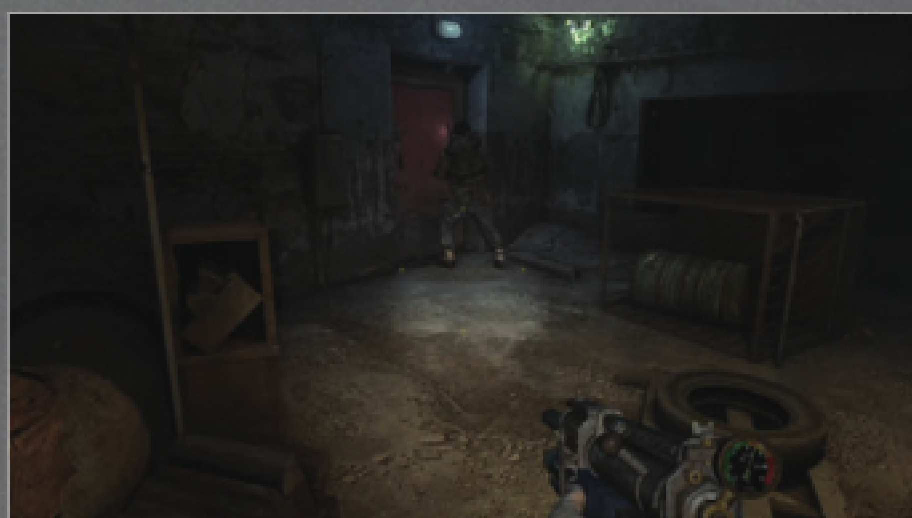




继续往前走，穿过一个车厢后，即将右转之前在前方的隧道右侧可以找到一具尸体，从尸体的手上拿到一把钥匙。接下来跟随 Bourbon 右转，这里会首次遇到绊线陷阱，靠近线的两端将绊线剪断即可破坏陷阱，注意，成就 / 奖杯“Soft Touch”要求剪断 15 根绊线，之后一路上遇到的绊线都要留意剪断。

剪断绊线后，继续跟随 Bourbon 来到一个有土匪守卫的区域，这里的土匪站位比较分散，并且障碍物较多，可以考虑绕后潜行击杀。清理掉土匪后，Bourbon 会去往这个区域的出口，此时先别急着离开，在出口的对面可以找到一个保险箱，使用刚才获得的钥匙打开保险箱拿走补给品。

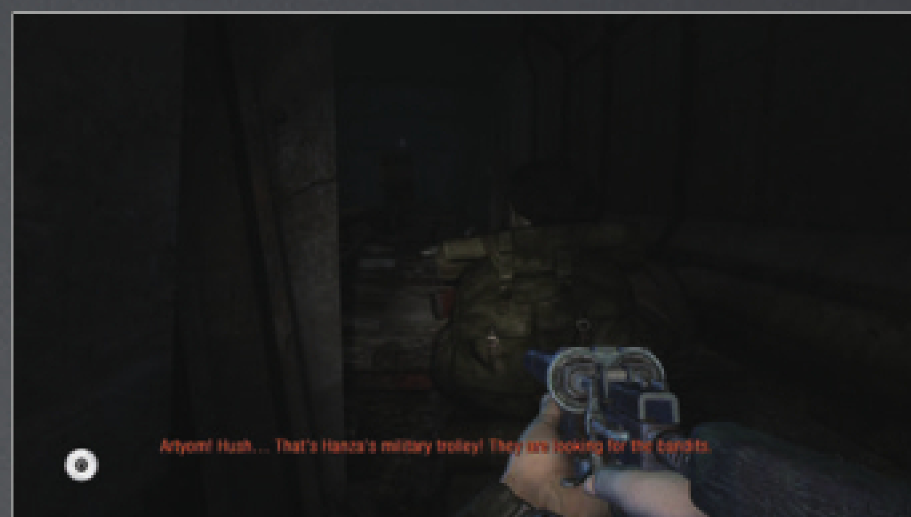
## ●日记 #8





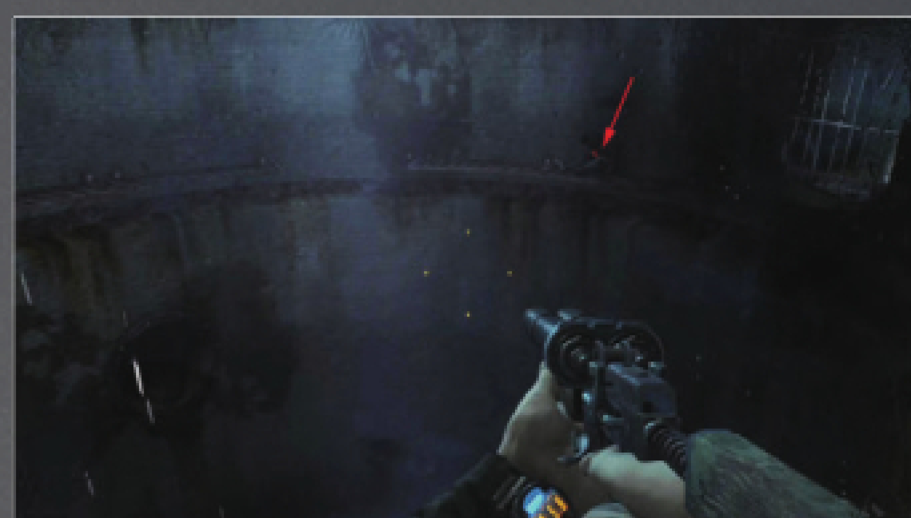
跟随 Bourbon 离开上个区域后，在接下来的一个通道内又会和另一批敌人发生战斗，解决掉他们后来到一扇刷了红漆的门前。开门后穿过一个房间，在第二个房间侧门旁的配电箱上即可找到日记。

## ●道德点 #13



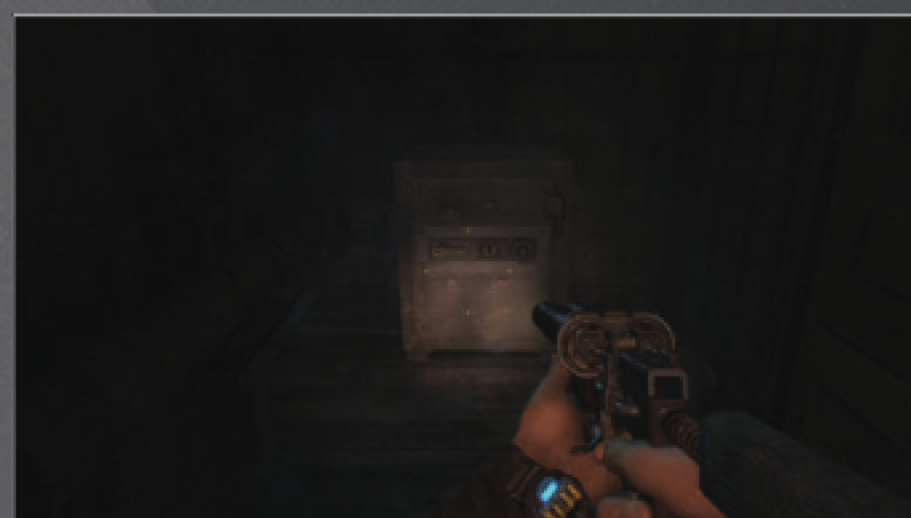
继续跟着 Bourbon 进入隧道，结束第二轮战斗后穿过一辆废弃列车，Bourbon 会在一个石堆边上停下来。此时来到 Bourbon 的身边蹲下来等待一段时间即可获得道德点。

## ●保险箱 #3



继续向前走来到隧道的尽头，跟随 Bourbon 从右侧楼梯进入一个地下工事内，继续向前走，等到接连出现两次幻觉之后，再次进入一条狭窄的隧道。此时留意隧道右侧，直到看到一个圆形的天井，在主角所站位置的对面有一具尸体，随后可以从尸体上搜刮到 1 把钥匙。保险箱的位置位于日记 #9 所在处左前方的小门内。





进入小门后左转，通过一个圆形的阀门把手关闭阀门后向前走再右转，即可找到保险箱。

## ●日记 #9

拿到保险箱 #3 的钥匙后返回之前的隧道内，往前走一段距离可以发现一个冒着绿光的地洞，跳下去后会来到一个开阔的地下空间，在左侧的一根柱子旁可以找到一本日记。





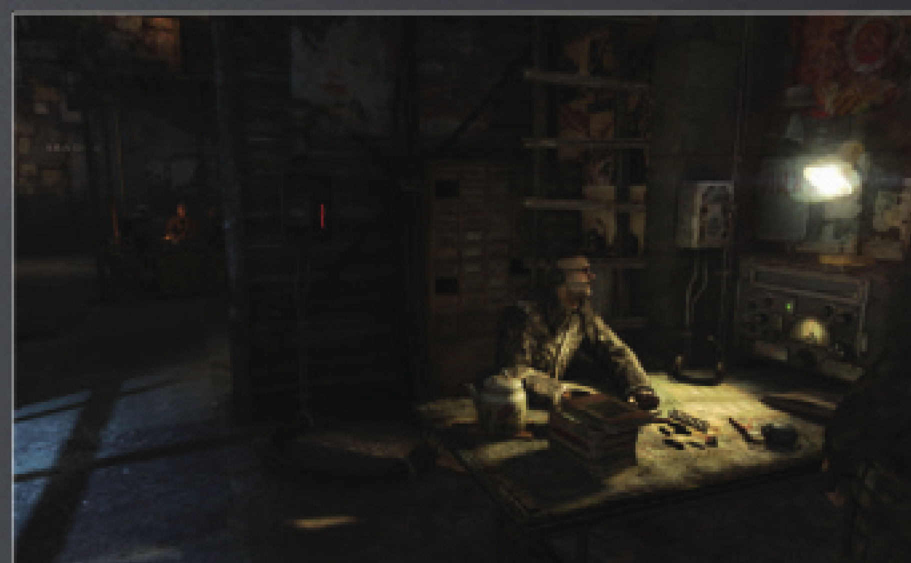
# MARKET

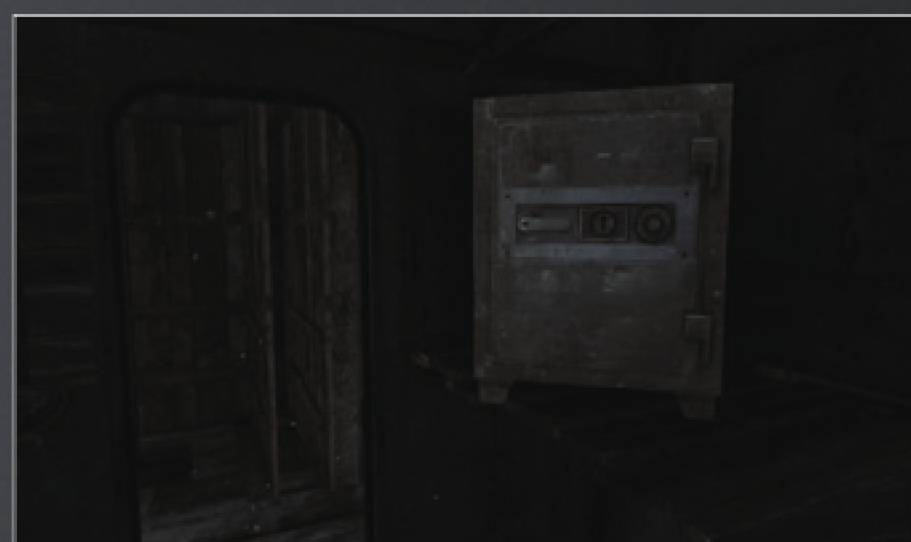
## ●日记 #10



章节开始后进入隔离区域，在一张地铁线路图的下方可以找到日记。

## ●保险箱 #4

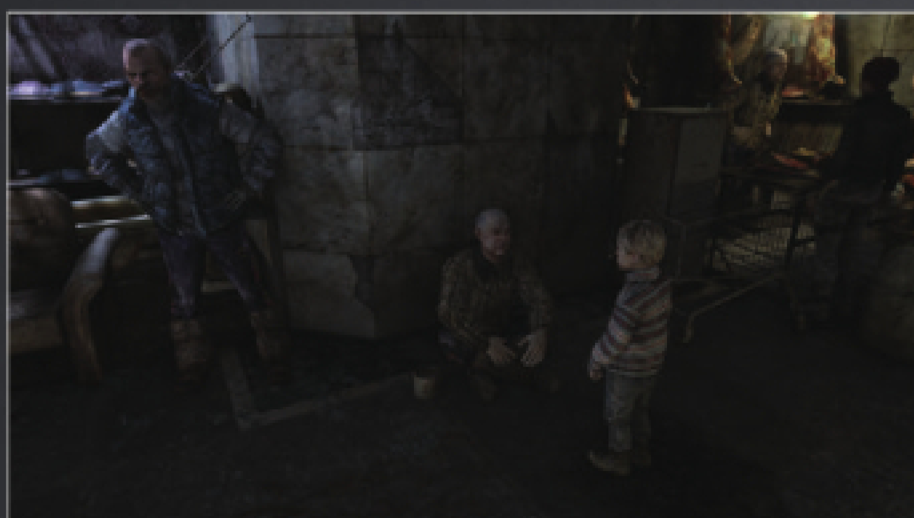




离开隔离区域后与 Bourbon 分开，在附近一个戴着耳机的士兵身后可以找到一把钥匙。拿到钥匙后，转身返回来时的道路，看到一列车厢后从其左端的车门进入，在车厢左侧的架子上即可发现保险箱。

●道德点 #14





返回至与 Bourbon 分开的地点，继续向前走到下一个区域，在右前方有一个酒吧吧台，注意这里可以主动花费 5 颗军用子弹向吧台老板买一杯酒喝，在后期能够解锁成就 / 奖杯 “Toast!”。继续前往下一个区域，在通道的中央附近找到一个身穿彩色条纹毛衣的小孩，等到小孩离开后，给刚才和小孩对话的施舍 1 颗军用子弹即可得到道德点。

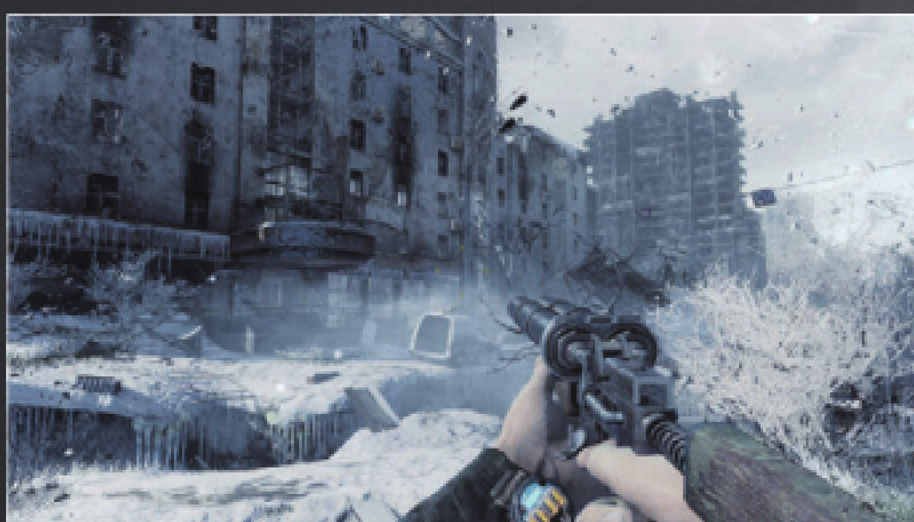
●日记 #11



继续向前走到下一个区域，在武器店右边找到一个正在磨刀的男子，在其工作台上可以找到一本日记。

## DEAD CITY

本章与一个成就 / 奖杯 “Ranger” 关联，要求玩家找出关卡中所有游骑兵的隐藏物资，由于这些物资较为分散且隐蔽，并且游戏又没有任何提示以及统计方法，因此只能将看到的可收集物品全部捡一遍。下文列出的物资收集点共有 47 处，尽管可能并不是这个关卡所有的收集点，但只要全部集齐，便足够解锁成就 / 奖杯。



●游骑兵物资 #1



章节一开始 Bourbon 会检查一具游骑兵尸体，在尸体旁边的背包中可以找到物资。

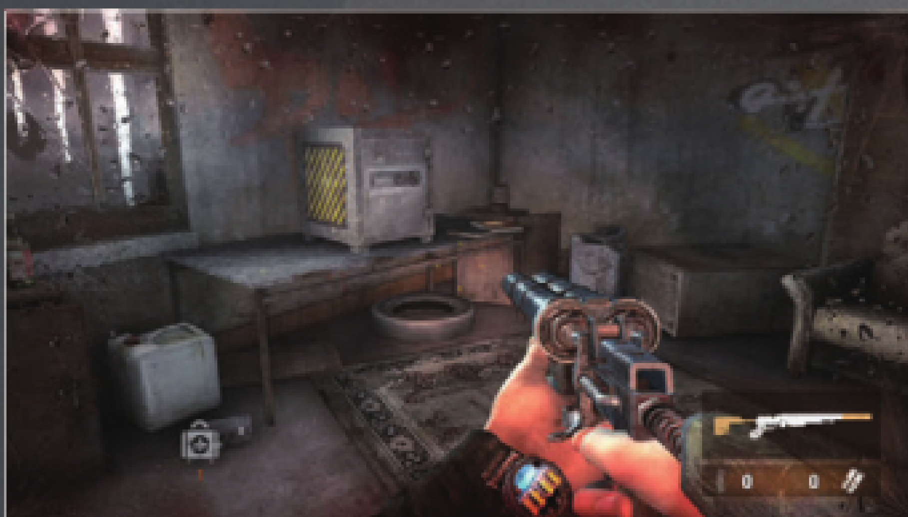
●游骑兵物资 #2



走出车站前往右进入一个小房间，搜刮地面上的尸体可得物资。

●保险箱 #5





在游骑兵物资 #2 所在房间的对面墙上可以找到一把钥匙。保险箱位于得到道德点 #16 的房间内。

●游骑兵物资 #3



在游骑兵物资 #1 的左后方可以找到一扇打开的门，剪断门口的绊线后通过楼梯上到二楼，此时会看见一个变异体从楼上跑过，面向它跑出的方向可在地上找到一个橙色的箱子，里面有弹药补给。

●道德点 #15



来到变异体跳出去的那扇窗的窗口向外观察即可得到一个道德点。



●道德点 #16



继续向前走到二楼最深处的一扇蓝色的门前，打开门进入房间后即可得到道德点。

●日记 #12



这本日记位于保险箱 #5 的旁边。

●游骑兵物资 #4

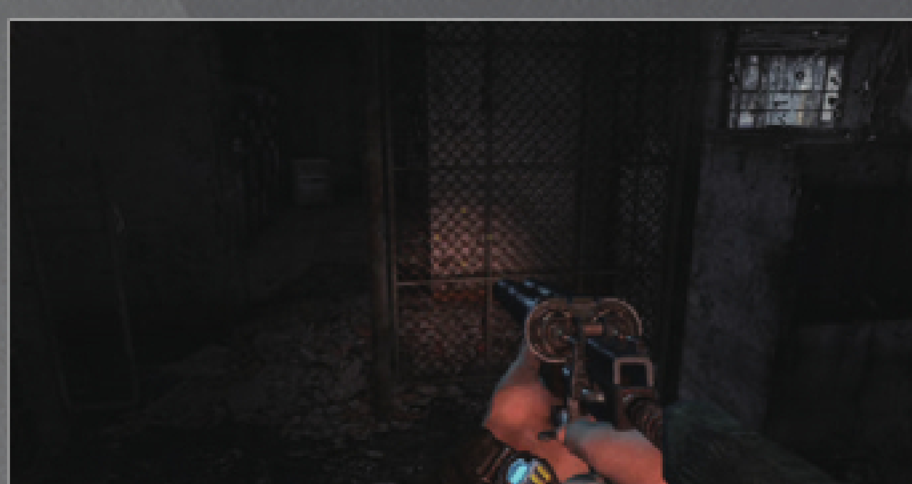


离开车站与 Bourbon 分开后往右前方走进一栋建筑内，在大厅的右前方可以找到一具尸体，从尸体上搜刮出游骑兵物资。

●保险箱 #6



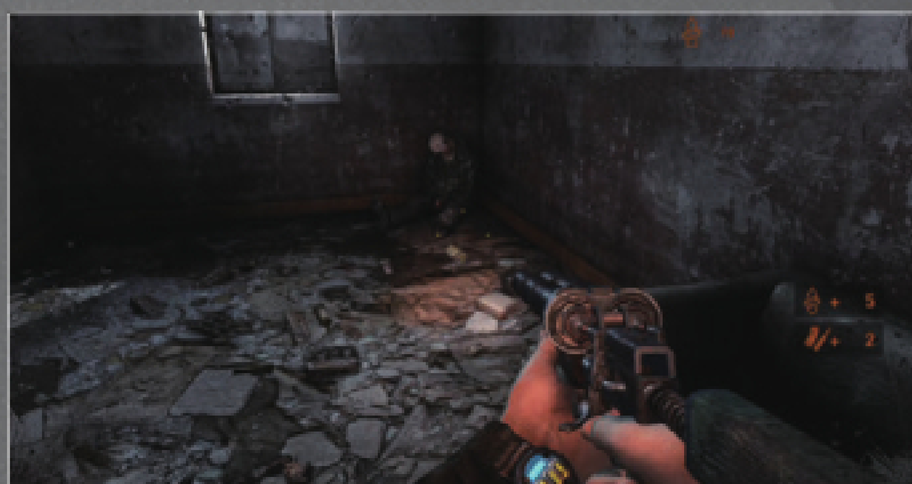




进入尸体身后带有辐射热点的房间，从房间正中央的尸体旁找到一把钥匙。注意如果携带的医疗包足够的话可以在这里停留 60 秒，以解锁成就 / 奖杯 “Manhattan Project”。

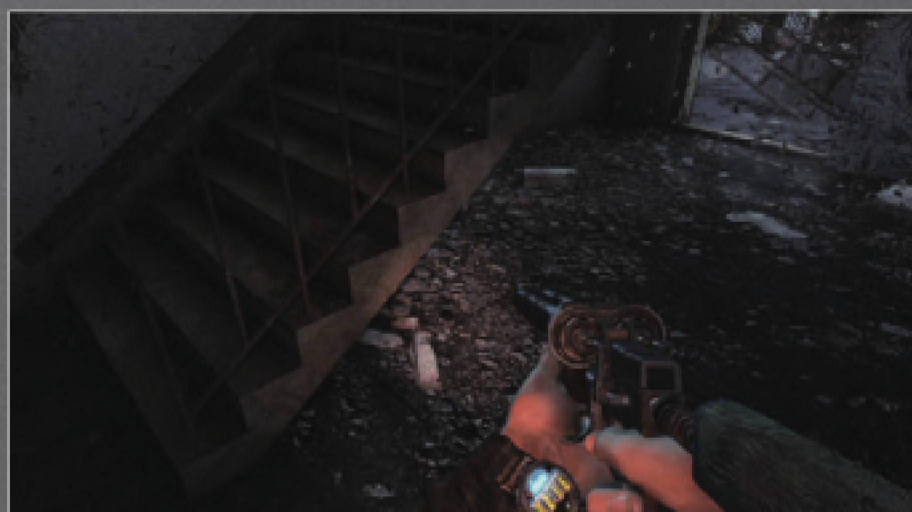
离开房间后向左转走到尽头再向左转进入一条通道，穿过铁栅栏后前行数步再转到右后方即可看到保险箱的所在处。

●游骑兵物资 #5



打开保险箱 #6 后，向后转一直走到尽头，在房间角落里的一具尸体上搜刮出物资。

●游骑兵物资 #6



再次从游骑兵物资 #4 的尸体处出发，向右走到尽头后右转可以发现一个楼梯，先不要上楼，在楼梯底部可以找到物资。

●游骑兵物资 #7



通过楼梯上到 3 楼，在听到幻听的那个房间深处有一具尸体，从中可以搜刮出物资。

●游骑兵物资 #8



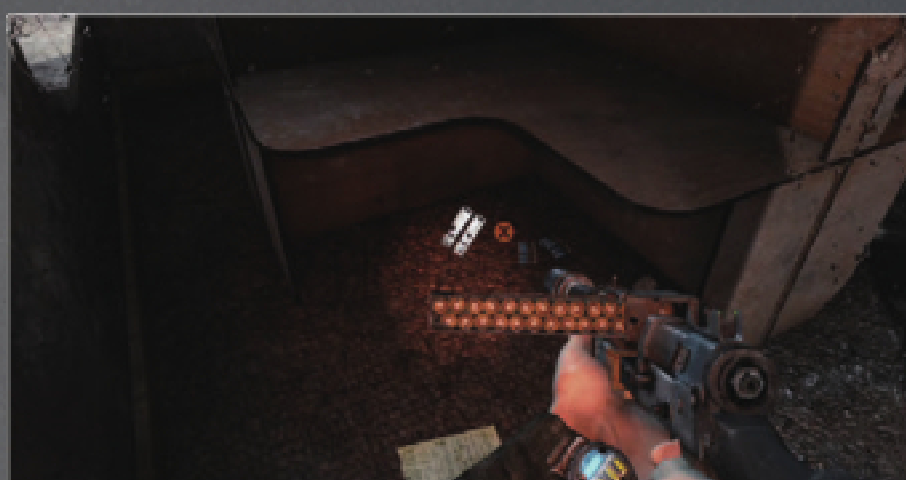
继续向前走，可以看到一个可供出入的豁口，其对面有一部损坏的电梯，从电梯井往下跳到 2 楼，再往前走到窗户前可以找到游骑兵物资。

●道德点 #17



来到游骑兵物资 #8 所在的二楼即可获得道德点。

●游骑兵物资 #9



在 3 楼出口右侧房间的桌底可以找到弹药物资。

●游骑兵物资 #10



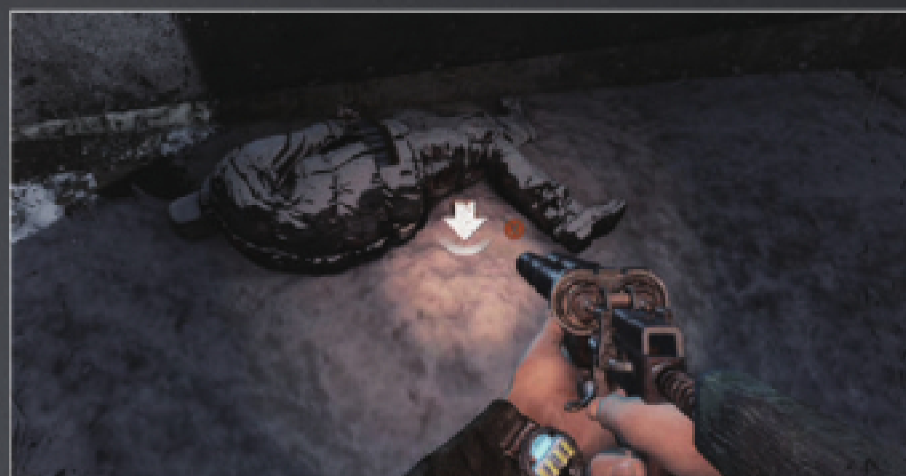
在豁口前有一具尸体，搜刮可得物资。

●游骑兵物资 #11



离开建筑物来到房檐上，先别急着下去，往左走到尽头，在一处坍塌的石板下方可以找到弹药物资。

●游骑兵物资 #12



接着来到豁口右面的房檐上（中间有一面墙阻隔，需要向下绕行），在房檐最上方的尸体上搜刮得到物资。

●游骑兵物资 #13



离开房檐向右后方来到另一座建筑物门前，进门之前先来到院子左侧的垃圾箱旁搜刮物资。

●游骑兵物资 #14



杀死变异体进入建筑物后，在前方地板上可以捡到滤嘴。

●游骑兵物资 #15



继续向前走，在左侧墙根的尸体上搜刮得到物资。

●游骑兵物资 #16



离开建筑物，在左前方的卡车车厢内找到隐藏起来的物资。

●游骑兵物资 #17





离开卡车继续向前，听到幻听后通过窗户进入正前方的建筑物内，在篝火旁的木箱上即可找到物资。

●道德点 #18



离开建筑物后来到不远处的公园内，进入幻觉后不要移动，摘掉面具并等待一会即可得到道德点。

●游骑兵物资 #18



从左前方的缺口离开游乐园后再左转，绕过一栋红色的平房，即可在一辆卡车的车头前发现一具尸体，从尸体上搜刮得到物资。

●游骑兵物资 #19



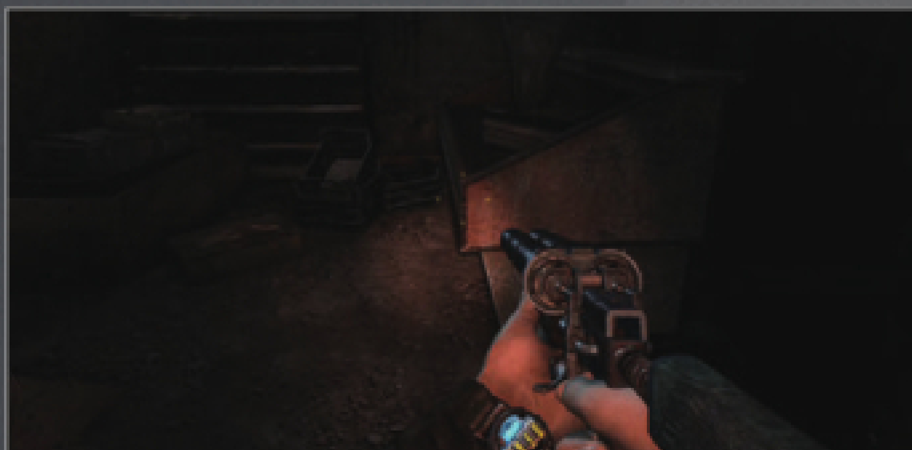
向后原路返回，在右前方找到一个灰色的货箱，从里面的尸体上搜刮获得物资。

●游骑兵物资 #20



进入货箱后方的建筑内，在必经之路上有一具尸体，从其上可搜刮出物资。

●道德点 #19



经过尸体后来到一个大厅，贴着右边的墙面走到尽头后右转进入一个小房间，在里面可以获得道德点。

●游骑兵物资 #21



在获得道德点 #19 的小房间地面上找到一个小箱子，里面有弹药物资。

●游骑兵物资 #22



离开小房间，左转来到大厅对面，在左侧的一块石板上找到弹药。

●游骑兵物资 #23



离开建筑物后右转，前行几步后再次右转即可在一个裂缝下找到一具尸体，从尸体上可以搜刮出弹药。

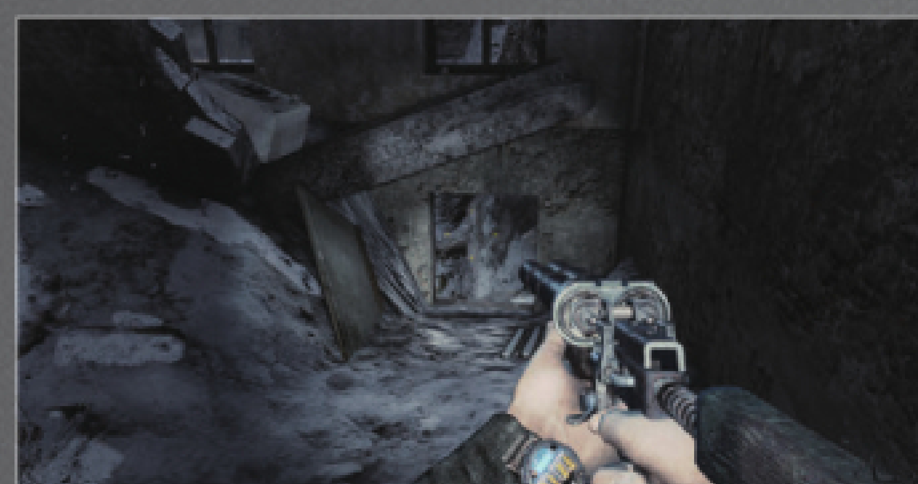
●游骑兵物资 #24



接着回到建筑物门口沿着河道向左直走一段距离，通过木板下到河岸边，沿着河岸再向左走几步即可找到一具尸体，从尸体上搜刮得到物资。

●游骑兵物资 #25





从游骑兵物资 #24 处返回，继续面向河道往左前行，先别忙着过河，左转可以看到一栋已经变为了废墟的建筑物。进入废墟后右转钻进一个小洞，在里面可以发现 3 具怪物尸体，从其上可以搜刮出弹药。

●日记 #13



回到废墟内上坡，开门进入建筑内部后在右边第一个房间的桌上可以找到日记。

●游骑兵物资 #26



离开废墟，按照指南针的指示来到河边，在过河的木板前有一具尸体，可以搜刮出弹药物资。

●游骑兵物资 #27



在过河的中途向左转，跳进一个倾斜的卡车货箱，从里面的箱子中得到炸弹。

●游骑兵物资 #28



过河后上楼来到地面随后转向右后方，在一辆白色的面包车内搜刮得到物资。

●游骑兵物资 #29



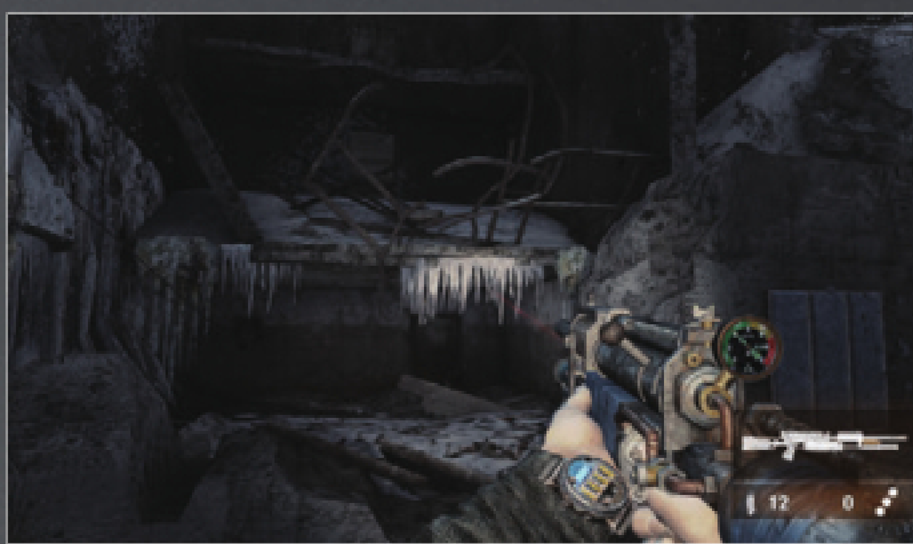
越过面包车继续向后方沿着河岸前行，通过窗户进入左侧的大楼之中，这里有许多怪物，将它们全部杀死后在其聚集之处有不少骸骨，从中可以搜刮得到不少物资。

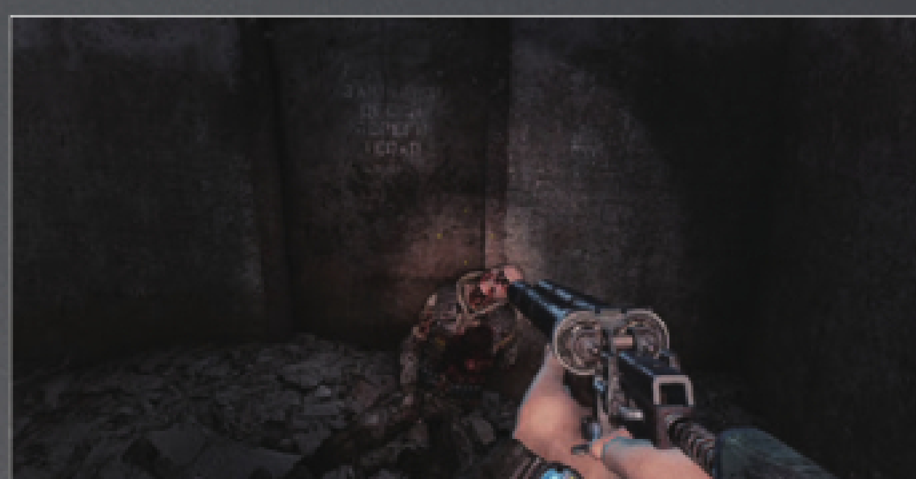
●游骑兵物资 #30



回到面包车附近继续前行，在原本 demons 停留的地方有一具尸体，可以搜刮得到弹药物资。

●游骑兵物资 #31





沿着楼梯向下后再右转越过一面墙，在尽头的角落里可以发现一具尸体，从中搜刮得到弹药物资。

●游骑兵物资 #32



通过附近的一根木板跳到 2 楼，进入房间后在尸体上搜刮得到物资，注意旁边地上有一把气钉枪。

●游骑兵物资 #33



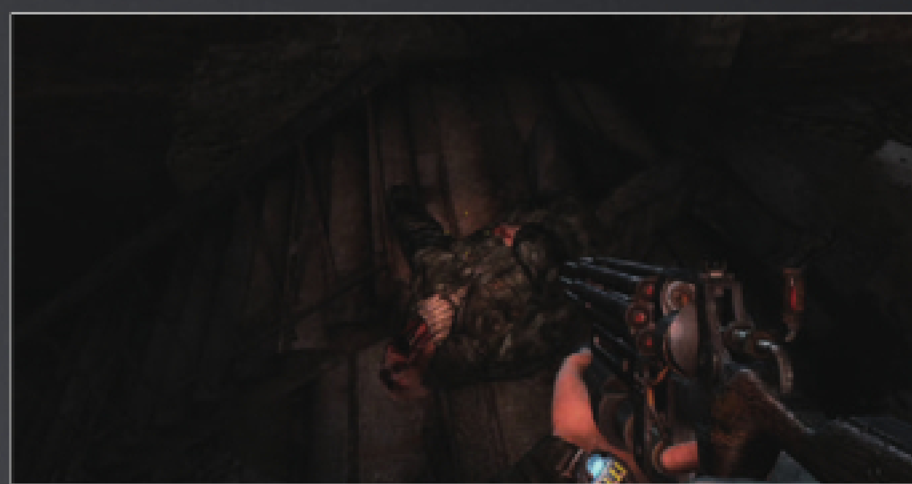
返回至楼梯处，根据指南针的指示进入建筑物，一路前行，小心路上的绊线，来到最里面的房间后在一张大桌上可以找到物资。

●道德点 #20



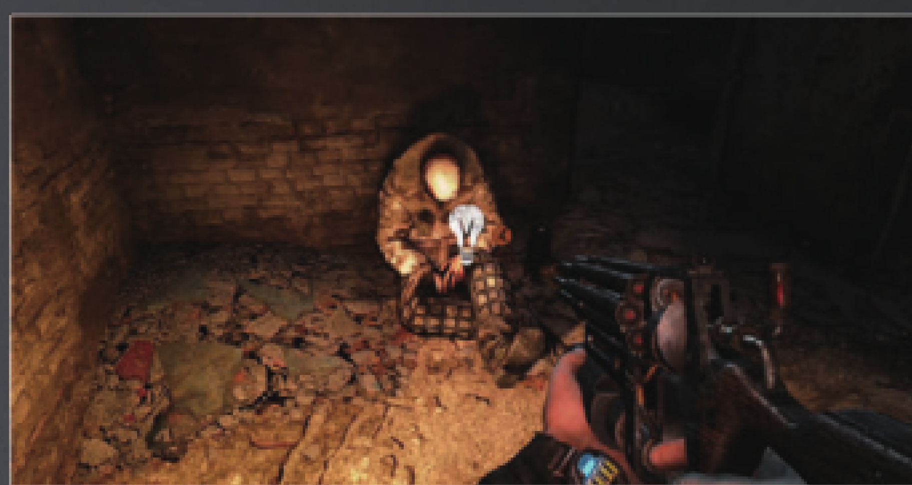
在游骑兵物资 #33 处的大桌上播放录音机即可获得道德点。

●游骑兵物资 #34



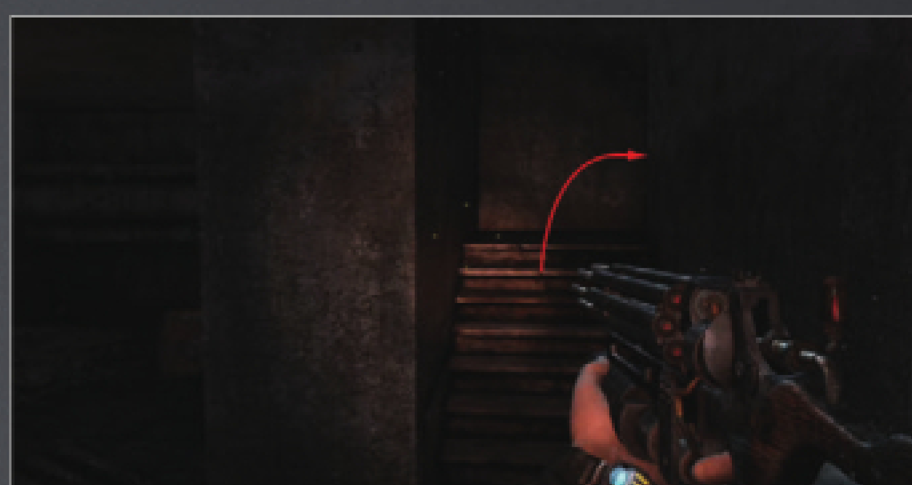
离开房间继续前行，通过楼梯下到一楼即可在楼道里发现一具尸体，搜刮尸体得到物资。

●游骑兵物资 #35



往前进入一楼，右转进入一个房间，在油灯旁有一具坐着的尸体，搜刮尸体得到物资。

●游骑兵物资 #36



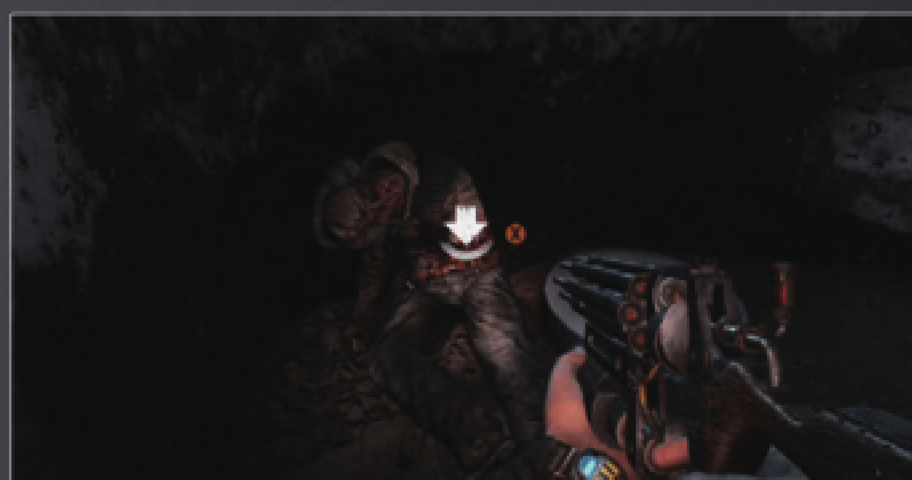
继续前行，左侧的墙壁会出现一个楼梯，在楼梯的尽头有一具尸体，搜刮可从中得到物资。

●游骑兵物资 #37



从楼梯下来后向右走，来到一处水潭边，在附近的墙上找到一条大裂缝，进入裂缝后可以找到不少物资。

●游骑兵物资 #38



继续前行，在水潭的左侧有一具尸体，搜刮可得物资。

●游骑兵物资 #39



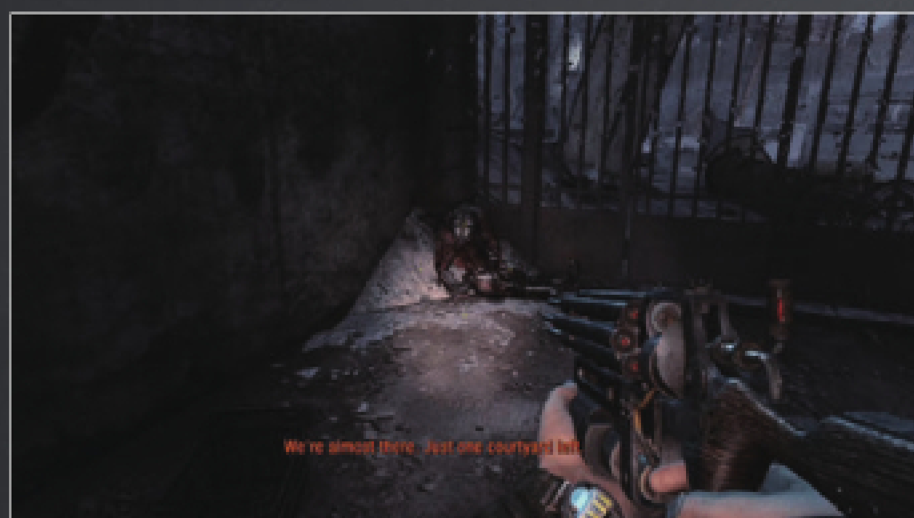
在水潭与地面的夹缝中可以找到另一具尸体，搜刮可得物资。

●游骑兵物资 #40



在与 Bourbon 汇合地点的右侧有一条小巷子，在巷道的尽头可以找到尸体，搜刮可得物资。

●游骑兵物资 #41



在与 Bourbon 汇合的门洞尽头的铁栅栏边找到一具尸体，搜刮得到物资。

●游骑兵物资 #42



跟着 Bourbon 一路前行来到一个分叉路口，朝 Bourbon 的反方向来到一栋建筑物的侧面。从一旁的楼梯下到底部，在尸体上搜刮得到物资。

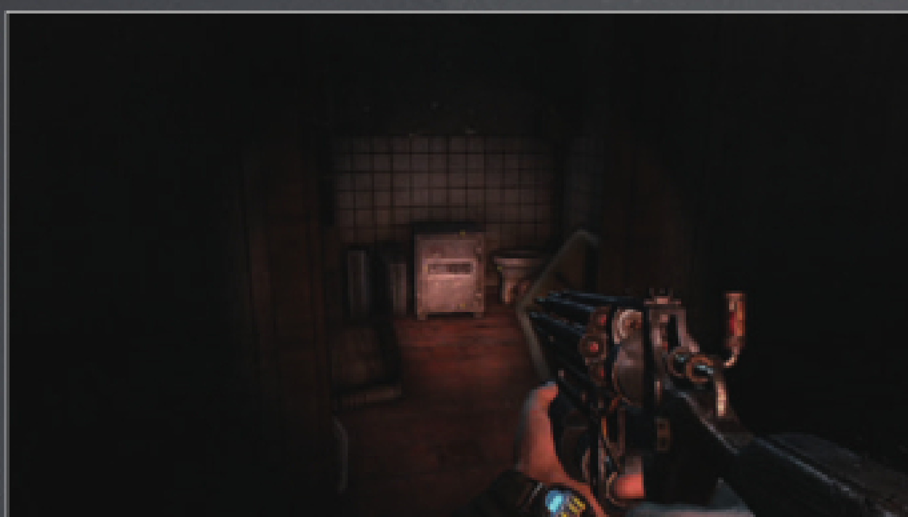
●日记 #14



离开楼梯返回地面，继续向后进入建筑物中，在右侧的桌上可以找到一本日记。

●保险箱 #7





从游骑兵物资 #42 所在的尸体上搜刮可获得一把钥匙，接着来到日记 #14 所在的建筑内，在最左侧的房间里可以找到保险箱。

## DRY

●日记 #15





章节开始后，从 Bourbon 被抓走的通风口正对着的另一个通风口跳下，之后右转穿过一个铁栅栏之后，日记本就在木箱上面。

●日记 #16



剧情进行到 Bourbon 被击中后，在其房间的桌上可以找到日记本。

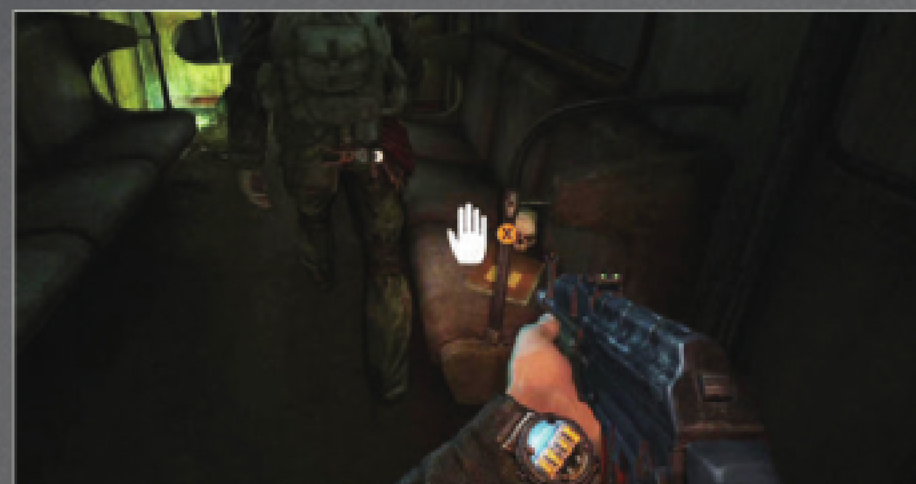
## GHOSTS

●道德点 #21



章节开始后跟随 Khan 进入隧道，等到他说出“Come closer to the tubes and listen”时，靠近右侧的管道蹲下，再等待一会便能得到一个道德点。

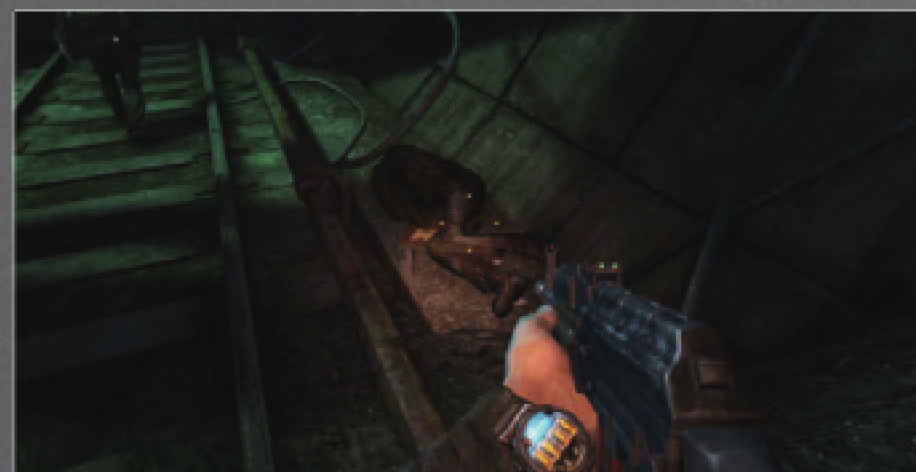
●日记 #17



继续前行直到进入一节废弃车厢，在车厢的右侧座位上可以找到一本日记。

●日记 #18





离开车厢后，前行一小段距离会有一辆幽灵列车开过，随后再次向前，在前方不远处的铁轨右侧可以发现一具尸体，日记就在尸体旁边。

●道德点 #22



拿到日记后继续前行，前方不远处会冒出许多黑影阻碍前行的道路，这时需要紧跟在 Khan

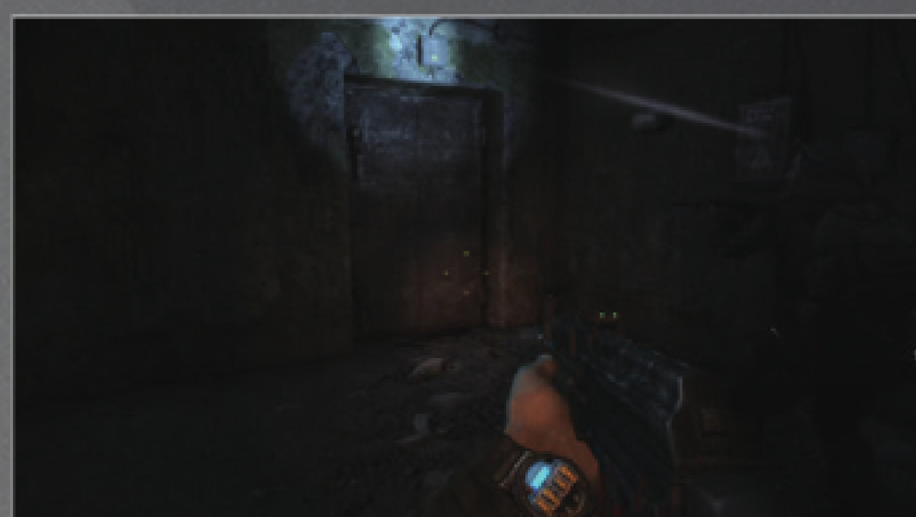
身后缓慢前行，平安通过之后即可得到道德点。

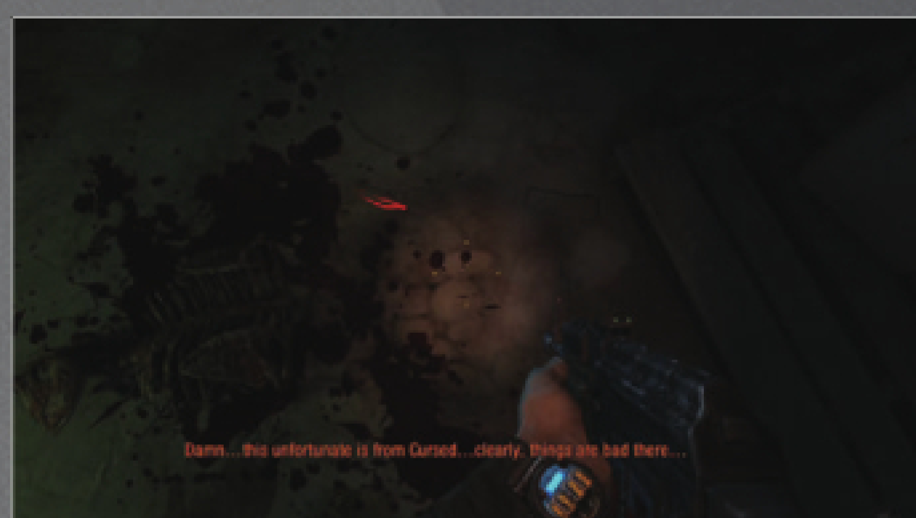
●道德点 #23

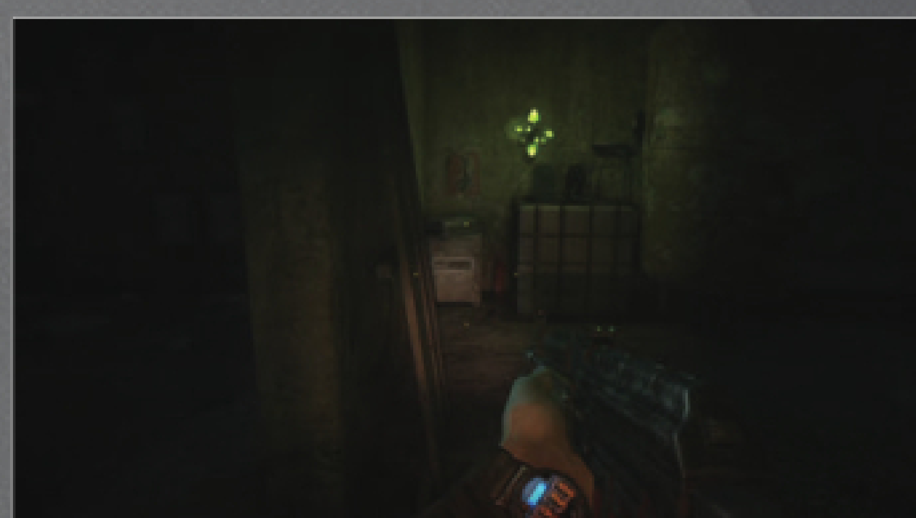


离开隧道进入地下设施后，在第 4 个房间最深处的墙角有一具尸体，只要靠近它便能够获得道德点。

●保险箱 #8







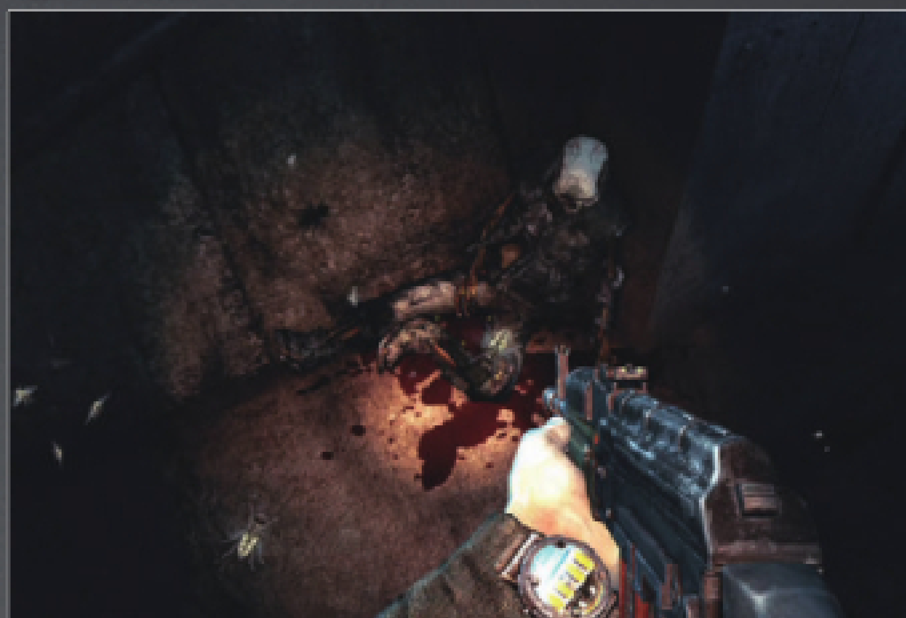
跟随可汗继续前行，来到一处房间后可汗会叫主角打开一扇铁门，开门并发生战斗后不要着急进入铁门之后的房间，而是往左进入左面的一个小房间，在房间中央的地面可以找到一把钥匙，保险箱则位于房间正对面的墙角。

●道德点 #24 & #25



回到隧道后不久，从远方会接连飘来两个电球，只要站着不动等待电球消失即可得到道德点。

●道德点 #26



跟随 Khan 来到旁边的隧道后，向右后方走到尽头可以在一个角落里发现一具尸体，靠近即可获得道德点。

●道德点 #27



战斗结束后，穿过后方的车厢一路走到尽头，在一具骷髅尸体旁获得道德点。

●日记 #19



返回并前往左侧的隧道，在与 Khan 上车前可以在左侧铁轨旁的箱子上拿到日记本。

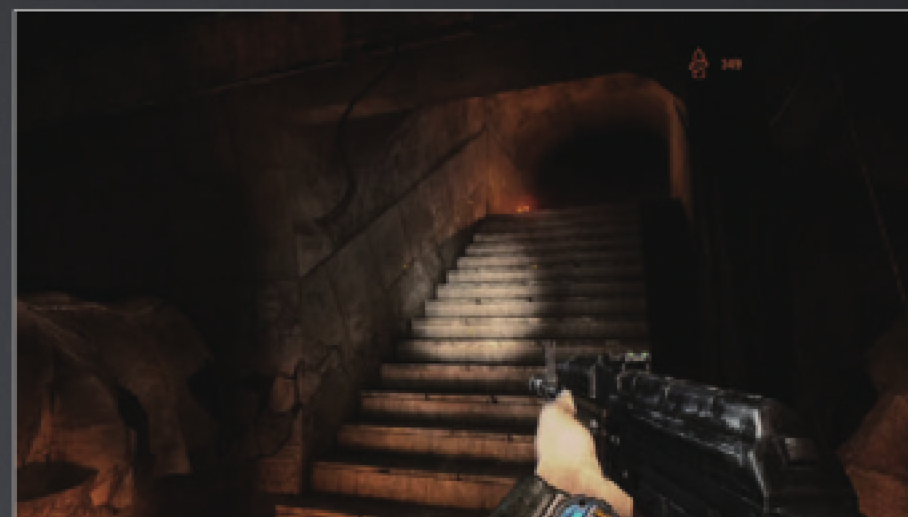
## CURSED

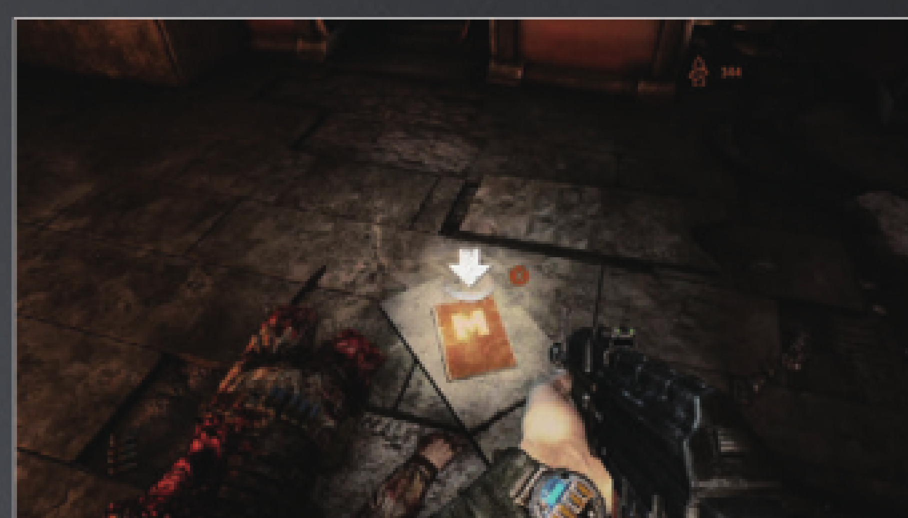
●道德点 #28



章节开始后，在 CURSED 车站与 3 名人类士兵汇合，随后 Khan 会让主角去炸掉隧道中怪物巢穴，在原地听 Khan 讲完话即可获得道德点。

●日记 #20

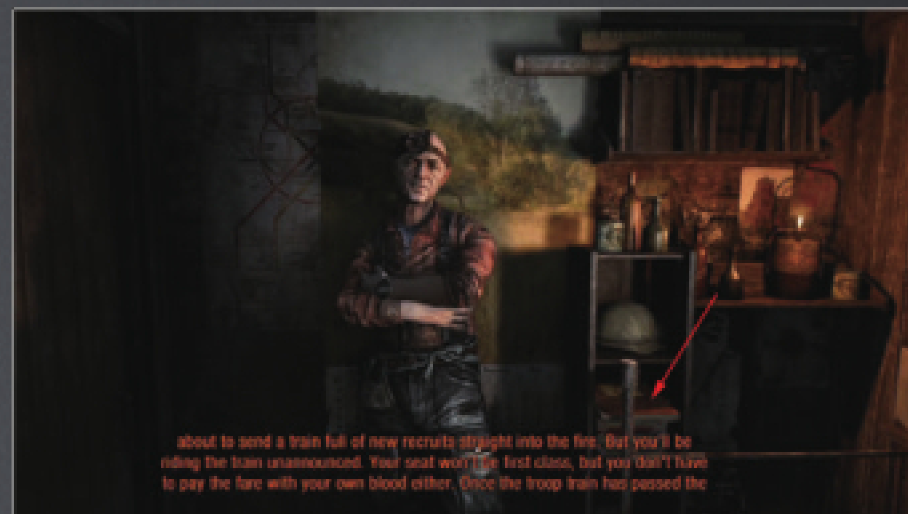




往前直行，注意右侧的状况，通过遇到的第一个向上的楼梯来到二楼，在入站闸机前可以捡到一本日记。注意一定要在炸掉此处之前将日记拿到手，否便会错过这个收集。

## ARMORY

●日记 #21



当剧情进行到被 Andrew 救下后，在其房间的柜子中可以拿到日记。

●日记 #22





在车站内进行一番补给和休整后，按照指南针的指示来到一个长方形的深坑旁，日记就在深坑的底部。

## FRONT LINE

本关与三个成就/奖杯关联，分别为“Invisible man”“Rescue Ranger”和“Hedge-hopper”。前两者可以一次性解锁,玩家可以寻找一条合适的潜行路线，将关卡中的收集品以及被关押的红军战士的所在之处串联起来。后者则需要杀死关卡里面的所有活人，难点在于找到那些容易错过的隐藏敌人。另外需要注意的是，绕到敌人的身后击晕敌人不会影响“Invisible man”的解锁，玩家可以通过这个方法来清除路途中的阻碍。下文的收集流程主要以潜行为主。

### ●道德点 #29



摔下火车后徒步走到隧道的出口附近，在红军指战员背后蹲下来，听完他的演讲后即可获得道德点。

### ●道德点 #30



接下来掉头往回走，一路来到隧道尽头，注意这里有两名守卫，记得躲到暗处不要引起他们的警觉。等到两名守卫都互相背对对方时，来到铁轨右侧的篝火旁，打开一旁墙上的铁箱，从里面拿到夜视仪和弹药补给，同时获得道德点。

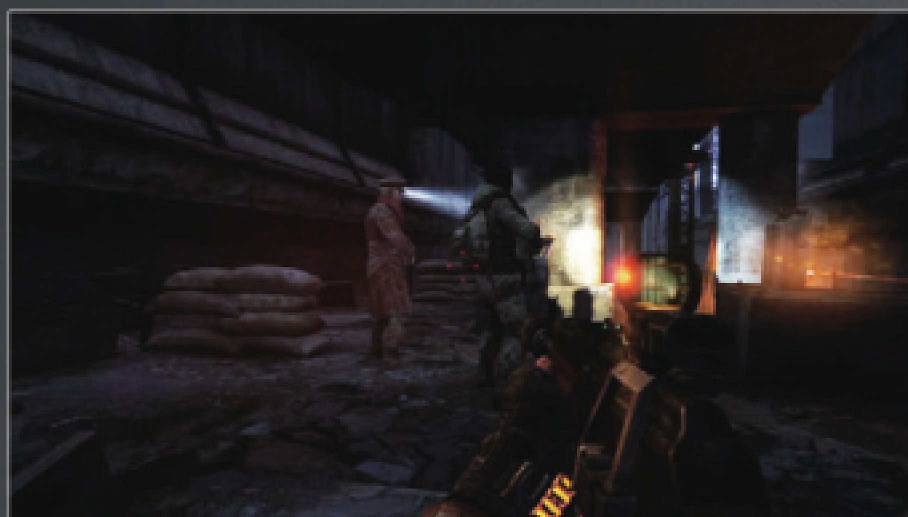
### ●道德点 #31



再次回到隧道出口后，沿左侧的楼梯下楼，可以看到楼下的篝火旁有两名士兵正在交谈，躲在楼梯上偷听他们的对话即可获得道德点

### ●道德点 #32

接下来一路向前然后左转，穿过一个桥洞后右转上楼，可以看到两名纳粹士兵正要处决一名俘虏。接近其中一名敌人按下 X/ □键将其击晕后再快速将视角转向旁边的另一名敌人，在其反应过来之前将其击晕。成功救下俘虏后即可获得道德点，反之若坐视俘虏被杀则会被扣道德点。

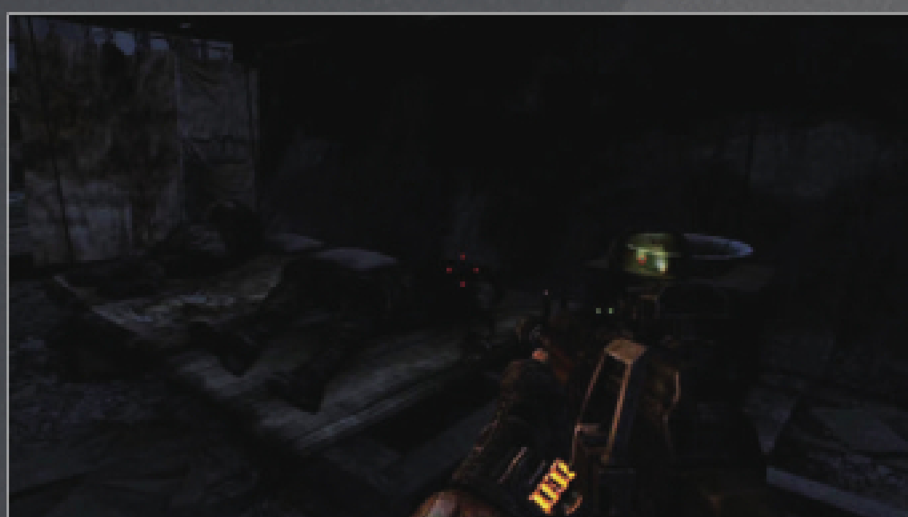


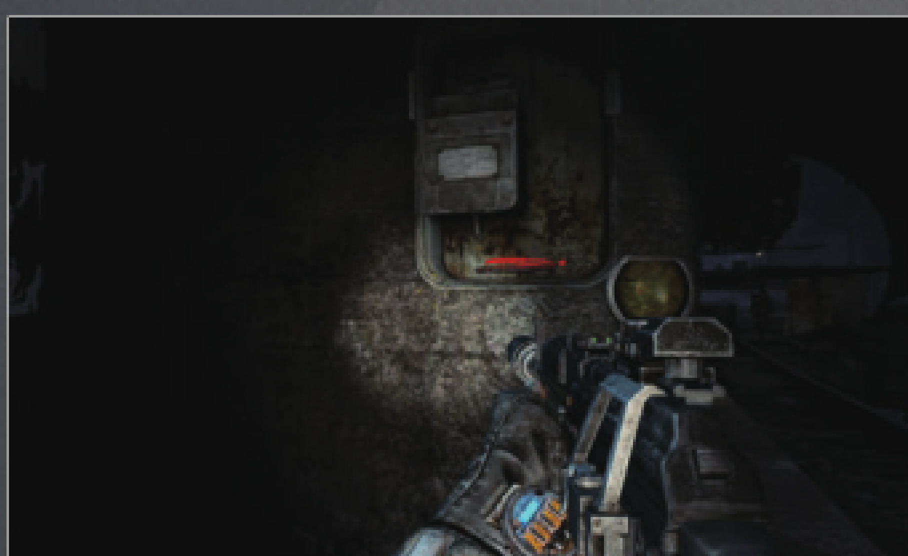
### ●道德点 #33



救下俘虏后回头走到对面的平台，通过楼梯上到顶层，在楼梯口附近的帐篷内有 3 名士兵，躲在暗处听完他们的对话即可获得道德点。

### ●保险箱 #9





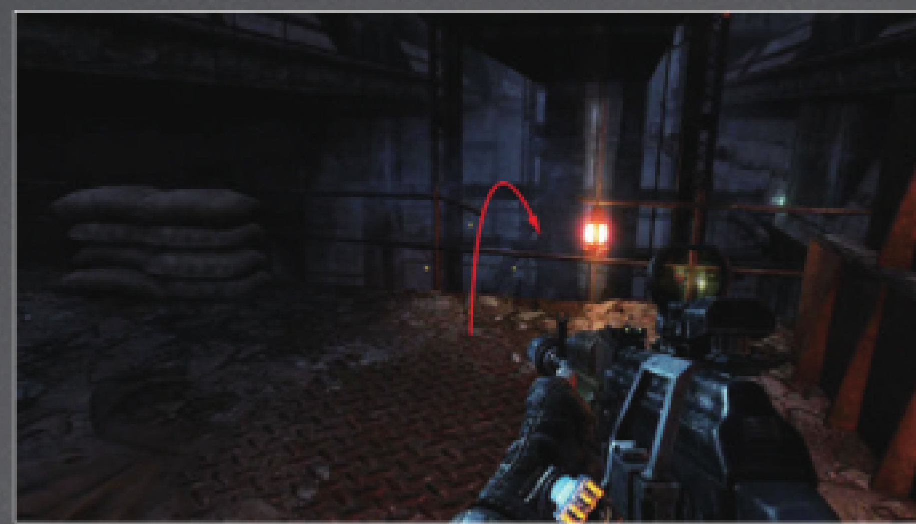


接下来左转进入隧道，在隧道入口的左侧有一顶白色的帐篷，里面有两名伤员，注意如果杀死伤员的话会扣道德点。无视伤员继续往隧道深处前行，来到尽头后可以在右边找到一个房间，进房间之前可在右侧的墙壁上找到保险箱钥匙。

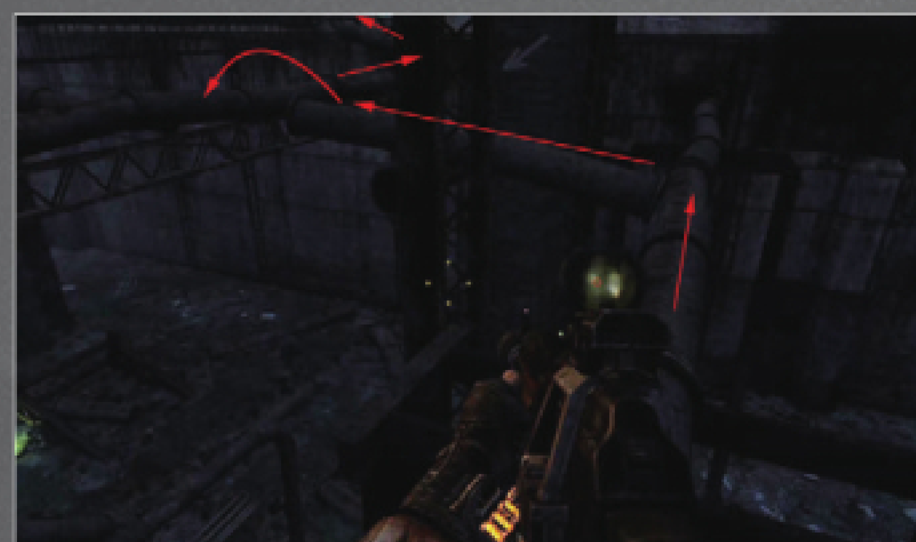
进入右侧的房间沿着楼梯下到底层，打开一道铁门后即可在房间的最深处找到保险箱。

### ●道德点 #34

返回至获取道德点 #32 的平台，这次继续向前走来到平台边缘，越过铁栏杆上的一处豁口来到外侧的管道上。接下来按照图示的路线下到地面。













来到地面后戴上防毒面具一路前行，这里看似是个开阔的空间实际上由于各种障碍物的存在只有一条路可走，注意脚下的绊线，一共有4根。



抵达道路尽头钻进下水管道，在管道内部右侧的壁面找到一个楼梯，上去后打开铁门，随后再次攀爬楼梯即可来到一个牢房内。此时牢房内有一名纳粹士兵正在审问俘虏，从背后过去将他击晕即可获得道德点，同时解锁成就／奖杯“Rescue Ranger”。



### ●保险箱 #10

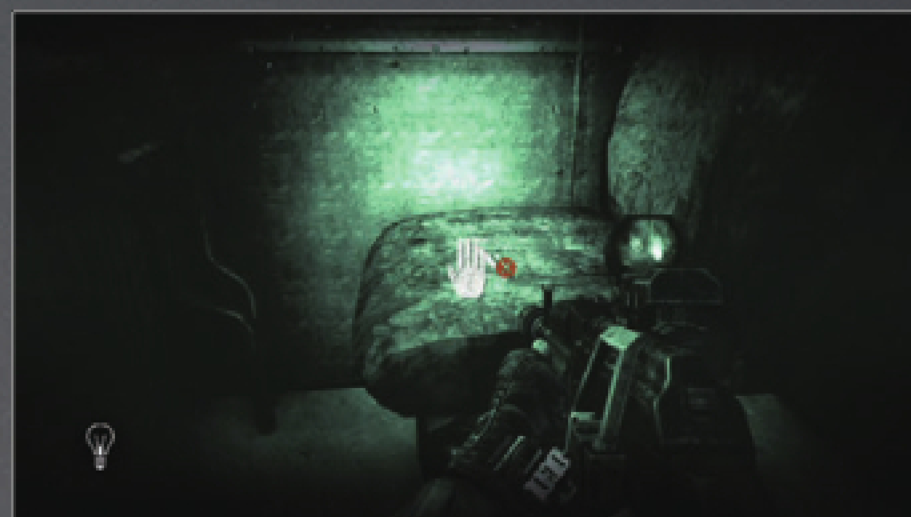


解锁成就／奖杯后掉头右转，关闭右侧墙壁上的电闸。随后继续向上走，到达楼梯顶端时注意快速将地上的灯光熄灭。等门口的守卫走开后出门右转随后再次右转进入一条平行于铁轨的地道。



一路直行走到地道尽头再左转回到铁道上，继续前行不久会有一辆轨道车从铁道上驶过，需要躲在黑暗处保持不动才不会被发觉。到达隧道出口后右转上楼，接着再通过空中的管道线来到对面（一路上记得关灯），这里的铁轨上有一节车厢，钥匙和保险箱分别位于车厢的两端。注意此处有不少守卫，建议先躲在附近的暗处观察他们的动静，等到时机成熟之后再偷偷溜进去，车厢内的守卫可以直接击晕。

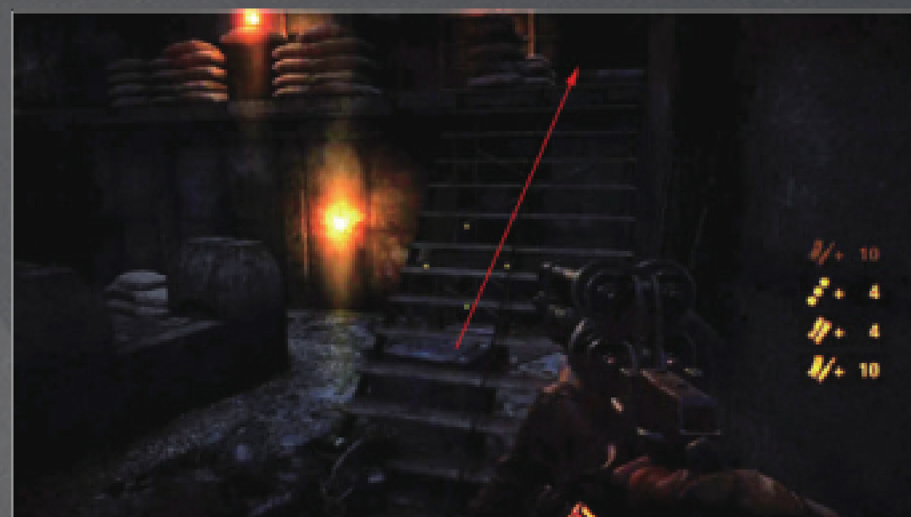


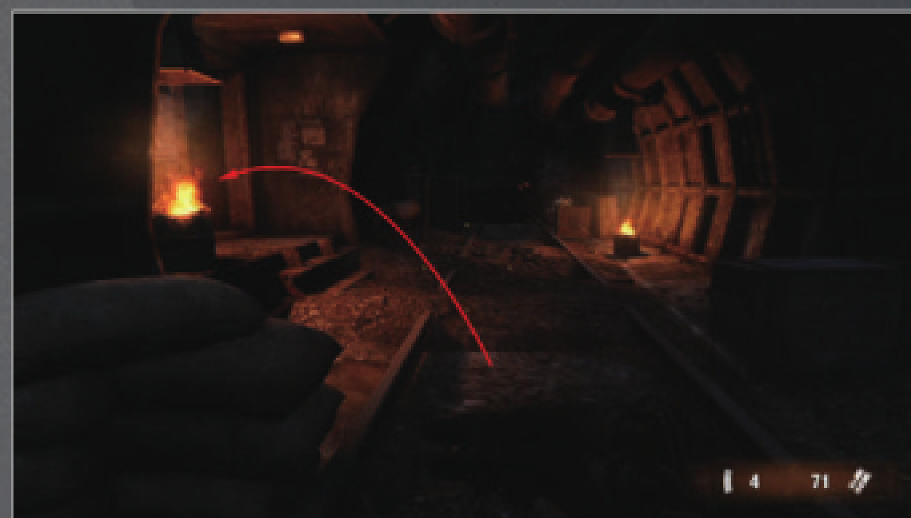


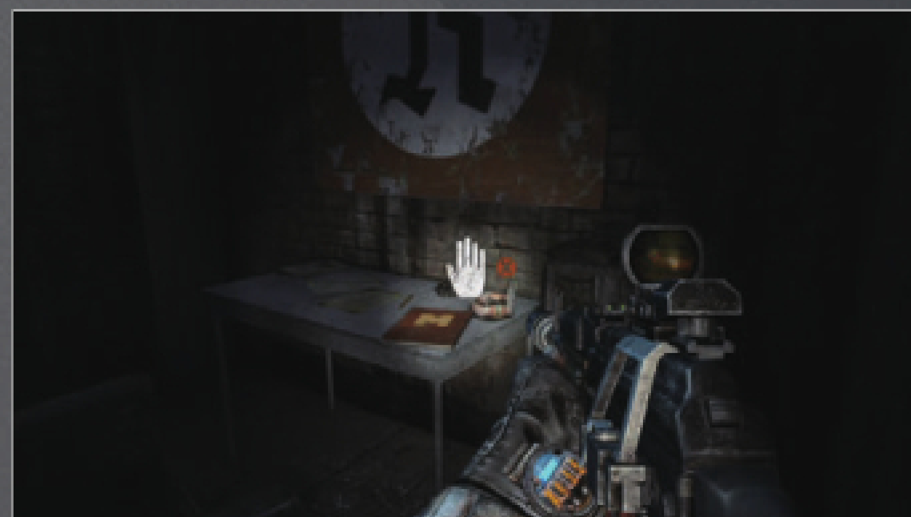


### ●日记 #23

打开保险箱后出列车然后登上右侧的楼梯，随后再右转进入隧道，击晕隧道内守卫的敌人后直行然后左转进入一个开着门的房间。在房间左上角的纳粹旗下即可找到日记。







### ●道德点 #35

得到日记后从房间另一边的门离开即可完成关卡。如果在关卡中没有杀人以及触发警报的话便能够获得道德点奖励，同时解锁成就／奖杯“Invisible man”。

## TROLLEY COMBAT

### ●保险箱 #11



本关大部分时间都要待在轨道车上射击，直到关卡末尾才会离开轨道车。从轨道车下来后进入隧道左侧的设施，直行通过一条通道后来到一个丁字路口。左转推门进入一个密闭的房间，在左边的桌子上即可找到钥匙和保险箱。

### ●日记 #24



回到丁字路口右转进入下一个房间，在左侧靠墙的柜子顶部拿到日记。

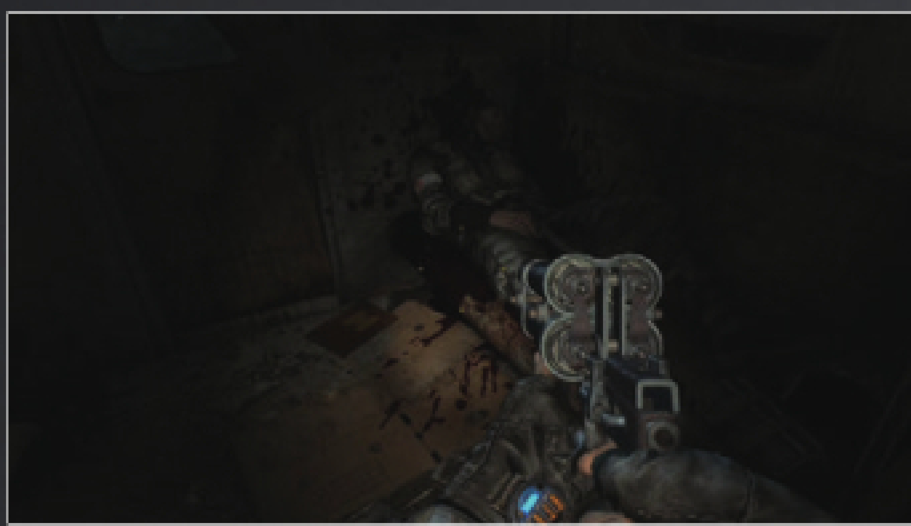
## DEPOT



▲尽量瞄准敌人的影子射击。

本章关联一个成就／奖杯“Raider”，要求玩家在关卡开头隐秘击杀一名纳粹士兵。具体做法是在轨道车驶入站台之前使用消音武器（不用也可以，但要保证将敌人快速射杀）击杀在隧道内巡逻的士兵。注意尽量不要在轨道车靠得很近时才开枪，否则敌人会有警觉。

●日记 #25



当剧情进行到主角摔下轨道车后，沿着轨道继续向前走不久即可看到一辆废弃列车。从列车的另一端进入车厢，随后穿过车厢一路走到底即可在地上找到一本日记。

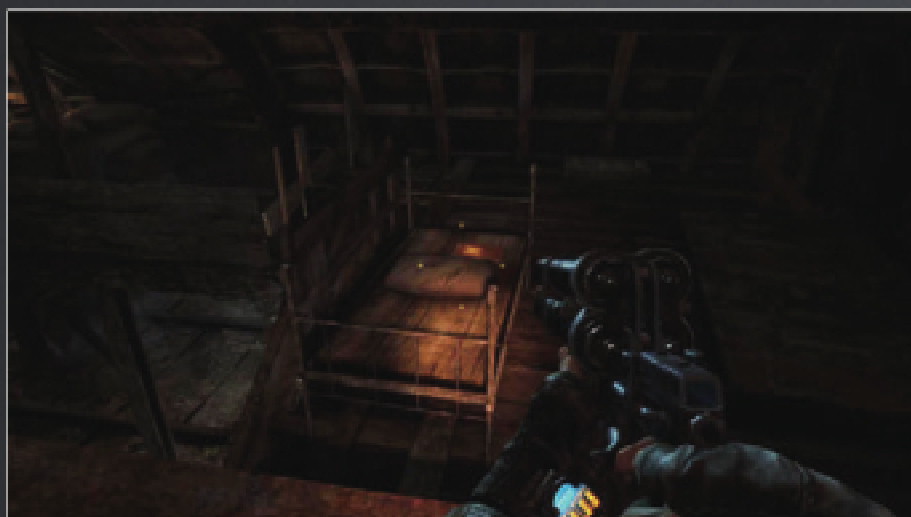
## DEFENSE

●道德点 #36



开场和其他士兵一起作战，随后主角会陷入晕厥，醒来后在后方亮着灯的工事内与受伤的队长对话，后者会交给主角一盘磁带，收下后即可获得道德点。注意，这里一定不要错过，否则便无法在 OUTPOST 章节解锁成就 / 奖杯“DJ Artyom”。

●日记 #26



从队长的右边下到地面，再沿着木板来到一个木制平台上，日记就位于一张行军床上。

●保险箱 #12



继续沿着隧道前行，穿过第一片燃烧区，在进入第二片燃烧区（需要戴防毒面具的区域）之前会经过一个房间，可以在此处看到一地子弹和一具尸体，推开尸体头部所朝向的铁门进入小隔间，在左侧的墙壁上拿到保险箱钥匙。



接下来进入第二片燃烧区，从左侧看到的第一个楼梯上去再左转即可来到一个亮着灯光的阁楼，保险箱就位于阁楼的地面。

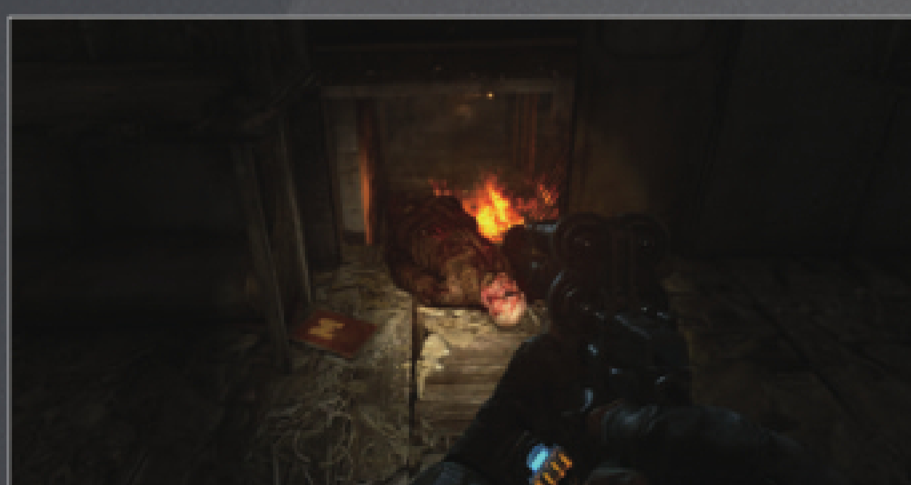


●道德点 #37



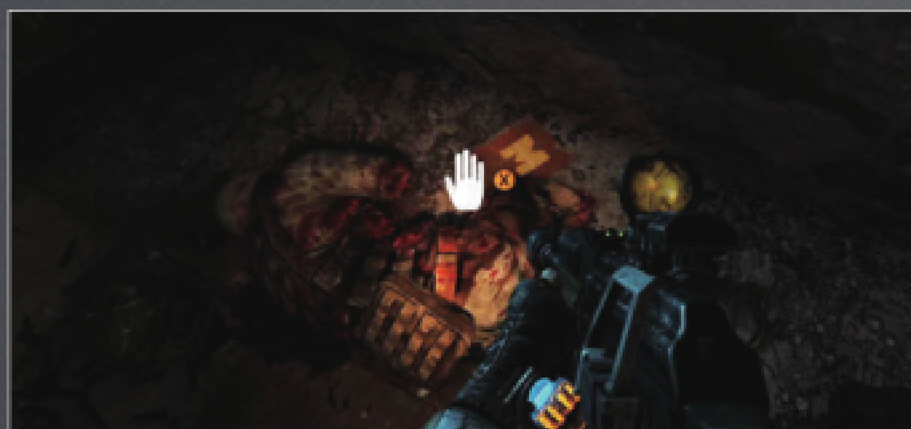
穿过第二片燃烧区，向左来到另一条隧道，随后再次左转一直走到尽头即可在一具尸体旁得到道德点。

●日记 #27



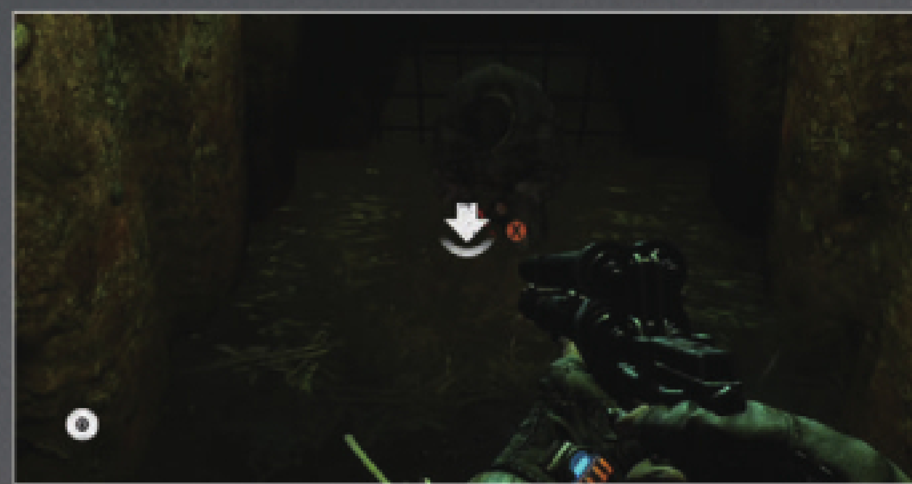
在道德点 #37 附近找到的铁轨上找到一列车厢，来到车厢的 2 楼后来到另一端，即可在一扇车门前找到日记。

●日记 #28



找到小男孩后，从其所在房间左侧靠墙的一具尸体身下得到日记。

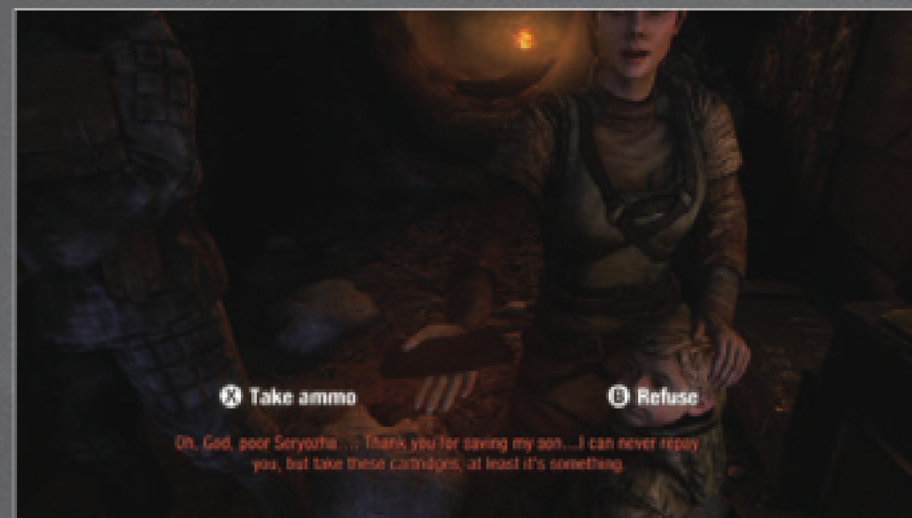
●保险箱 #13





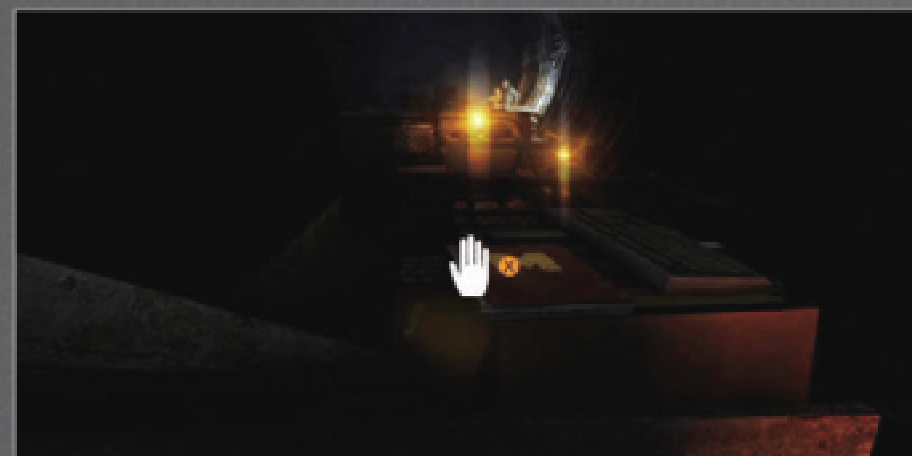
背着男孩继续前行，一直来到第三处篝火附近，保险箱位于篝火左侧的墙边。继续前行来到一条水沟附近，接着朝右后方转向，即可在一具尸体身上找到钥匙。

●道德点 #38




见到小男孩的母亲后，按 B/ ○键拒绝她递给主角的弹药即可收获道德点。

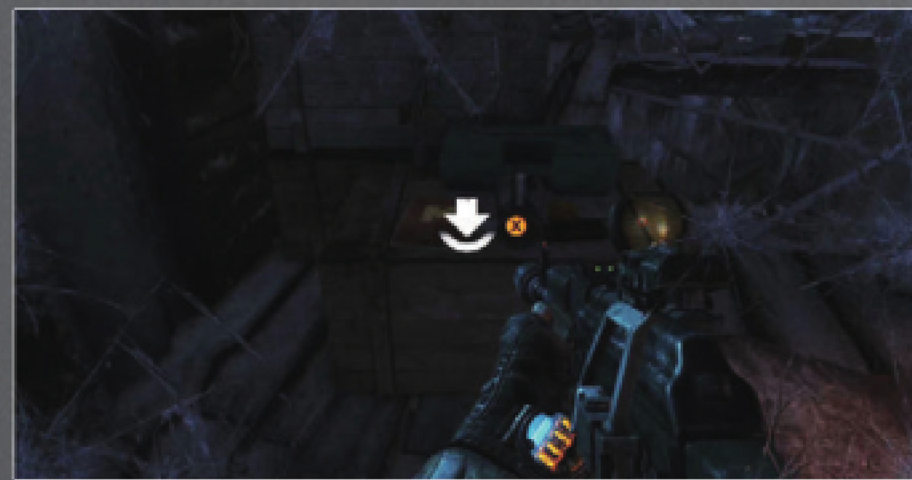
●日记 #29



跟着士兵通过管道进入人群聚集区，在人群对面的货箱上即可找到日记。

## OUTPOST

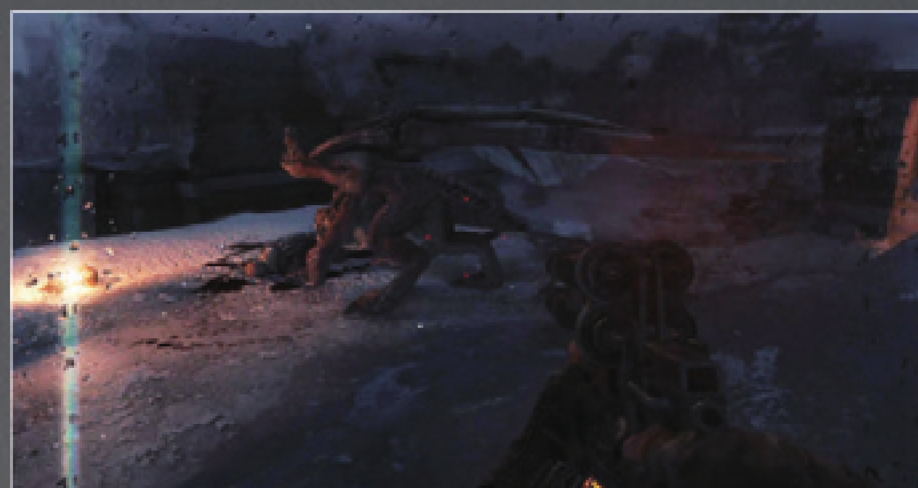
●日记 #30



章节开始后来到一个遍布纳粹士兵的广场，玩家需要一边躲着前方的探照灯一边潜行将敌人

暗杀掉。随后在左前方的墙壁附近找到木板登上二楼，在二楼斜对角的一盏油灯附近可以找到一本日记。

●道德点 #39

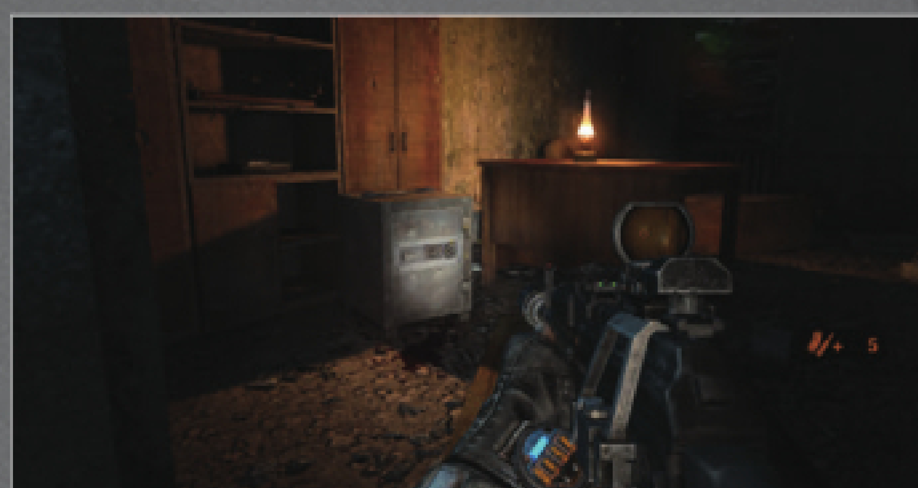




来到顶层后，根据指南针的指示潜入一栋废弃建筑物，登上楼顶便能看见一只 demons 正在吃一具尸体，从它的身后悄悄走过，在其右后方找到一座小木棚。将 DEFENSE 章节中得到的磁带放入木棚内的录音机即可获得道德点，同时解锁成就 / 奖杯“DJ Artyom”。

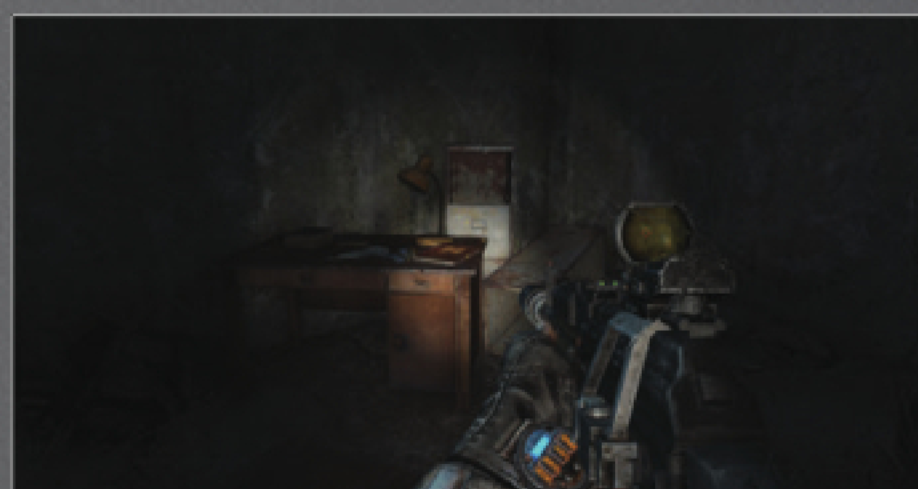
●保险箱 #14





从小木棚出来后来到 demons 留下的尸体旁，从尸体手中拿到保险箱钥匙。随后按照指南针的指示来到一楼，在房间内找到保险箱。

●日记 #31

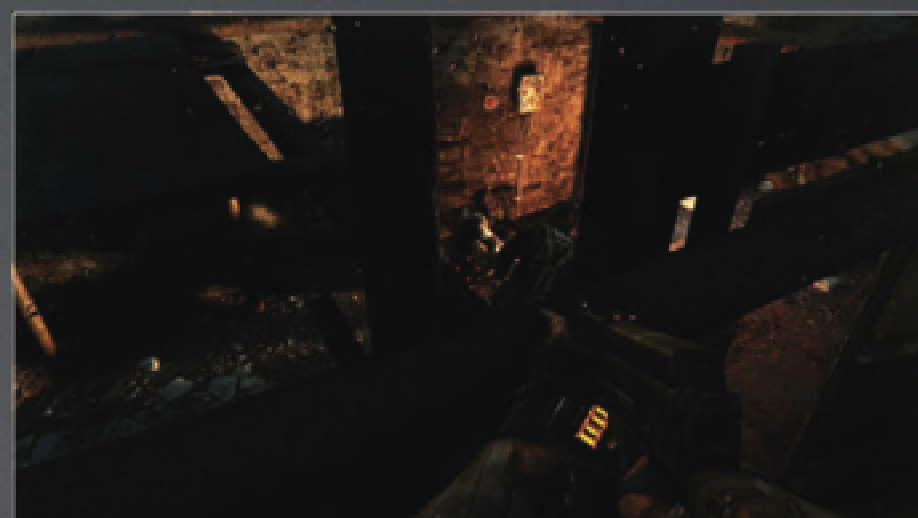


日记位于废弃建筑其中的一个房间内。

## BLACK STATION

本关和成就 / 奖杯“Merciful”关联，需要玩家在不杀人也不击晕敌人的情况下通关，由于没有要求不引起警觉，因此即便被发现了也只需立即逃走即可，相比起来难度要简单不少。

●日记 #32



章节开始后会遇到两名坐在篝火旁交谈的敌人，日记就在他们的身后不远处。玩家需要从外面的木板爬上横梁，然后从梁上跳到日记的所在处。

●道德点 #40




继续前行，来到一个丁字路口后右转即可偷听两名敌人的对话，等到对话结束即可获得道德点。

●道德点 #41



回到丁字路口，这次向左转，一路走到一个稍大点的院落中，下方有数名敌人正在交谈，在此处偷听他们的对话即可获得道德点。

●道德点 #42



在二楼朝左方移动，进入一个不规则形状的洞口，然后沿着楼梯下到底楼。接下来右转进入一个没有门的房间，直行一段距离后再次右转即可来到发电机所在的房间。关闭发电机后即可获得道德点。



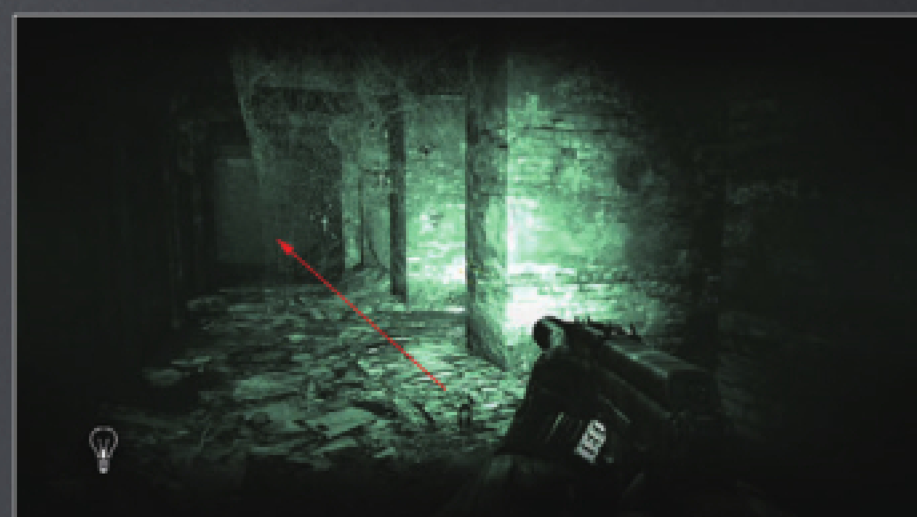
●道德点 #43

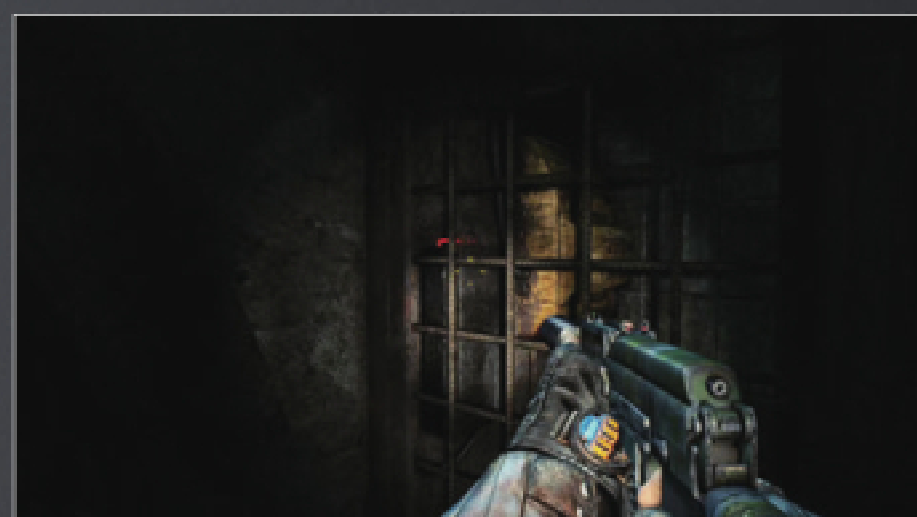




原路返回至楼梯处，这次选择直走，进入绿色的车厢后左转，绕过外面巡逻的守卫再来到外面，在左前方可以找到一条地道。蹲下进入地道后在尽头左转翻过堆积如山的木箱，即可到达一个隐藏的房间，同时获得道德点奖励。

●保险箱 #15





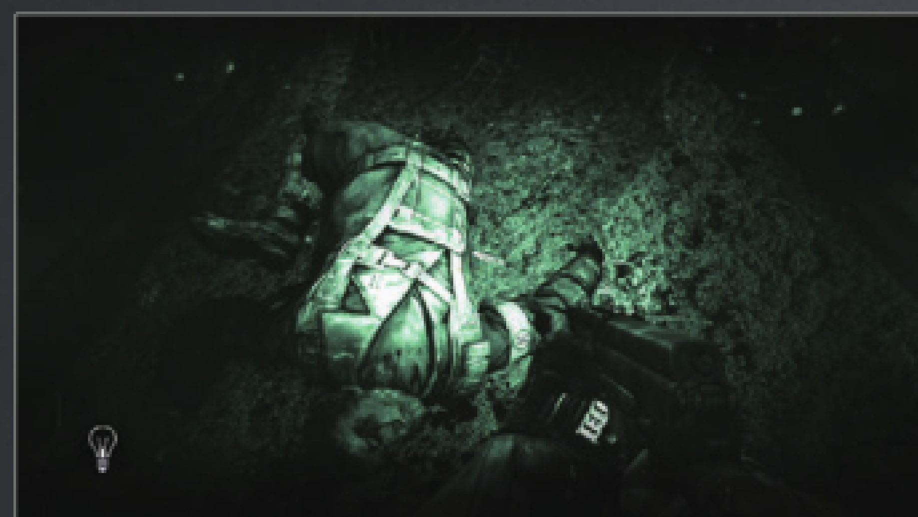
回到地道内，这次选择向右转然后打开一道铁门进入满是蛛网的地下空间，接下来只需直走然后右转即可走出地下。由于站台上有巡逻的守卫，因此在从地下出来后最好立即左转跳到铁轨上，然后通过铁轨向左绕回站台并且关掉附近的

光源。保险箱的钥匙在光源右侧的墙上，至于保险箱则位于隧道尽头右侧的房间内。



●保险箱 #16

通过保险箱 #15 右边的豁口进入地下，在第一个路口左转然后直行即可在通道内找到一具尸体，保险箱钥匙就挂在尸体的腰间。接下来返回保险箱 #15 所在的房间，保险箱 #16 同样也在这个房间内。



●道德点 #44

从保险箱 #16 的钥匙所在处出发，直行一段距离后右转爬上顶楼。接下来继续直行遇到一个醉鬼正在说胡话，停下来听他说完即可获得道德点。



●道德点 #45

从醉酒士兵的所在处左转来到大厅中，躲在暗处偷听这里士兵的对话，可以获得道德点。

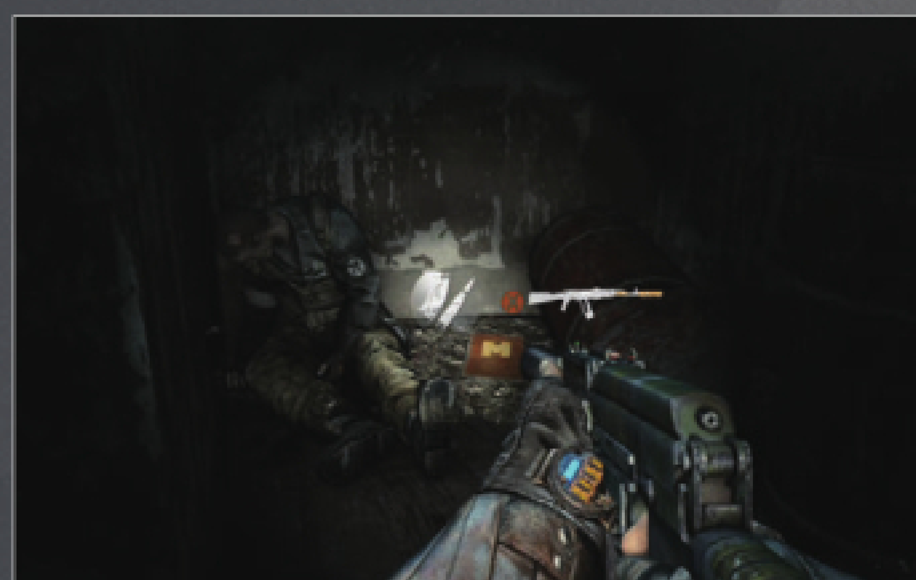


●日记 #33

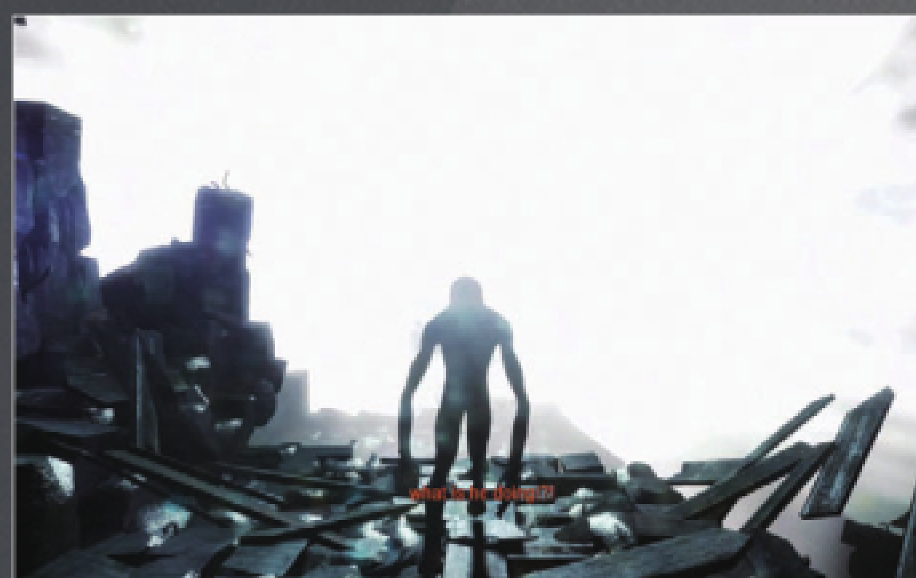
在大厅中找到一个正在投飞镖的士兵，在镖靶的右方有一个没有门的房间，趁射飞镖的士兵正在检查靶子时从暗处进入房间。在房间最深处找到一个方形的洞口进入地下通道，穿过通道后上楼进入一个遍布蛛网的房间，在另一个出口的左侧即可找到日记。







●道德点 #46



在关卡末尾主角出现幻觉后主动朝黑裔所在的方向走过去即可获得道德点。

## POLIS

●日记 #34



到达 Polis 后下车进入设施，进门后在一个身穿白大褂的医生右边的书架上可以找到日记。

●日记 #35



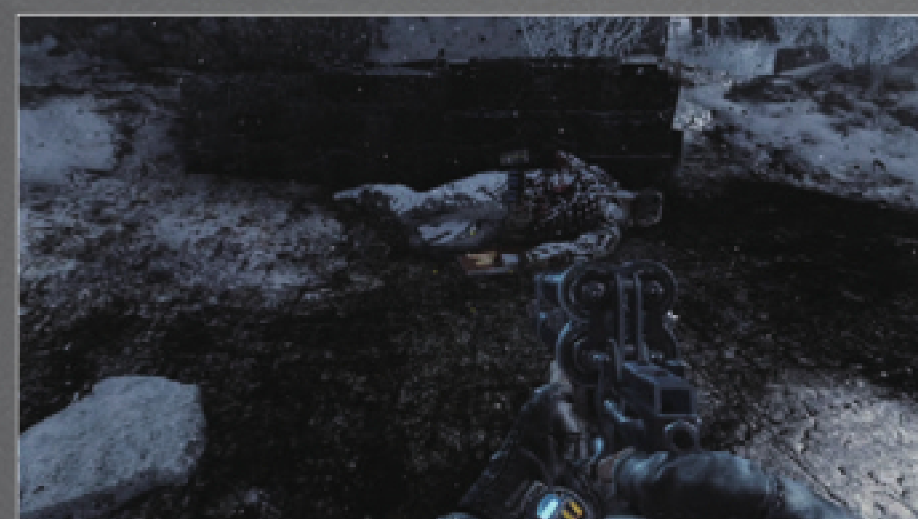

继续向前走，和 Miller 会面后出门左转，在酒吧花 15 枚军用子弹向老板买 3 杯酒喝，等老板被喝倒后即可解锁成就 / 奖杯 “Toast!”。



接着右转进入议会厅，等到会议结束后在楼梯的右侧角落里找到日记。

## ALLEY

●日记 #36



章节开始后走出 Polis 地铁站，随后左转直行一段距离即可发现一具尸体，日记就在尸体的右手边。

●保险箱 #17



继续前行直到穿过一条壕沟时，向左侧望过去可以看到壕沟尽头有一具尸体，其头盔上的探照灯正朝主角直射过来，走过去调查尸体可得保险箱钥匙。

穿越壕沟后一路朝左前方行进即可来到图书馆的正门广场，在广场中间的篝火旁有一座小屋，

保险箱就位于小屋的门口。



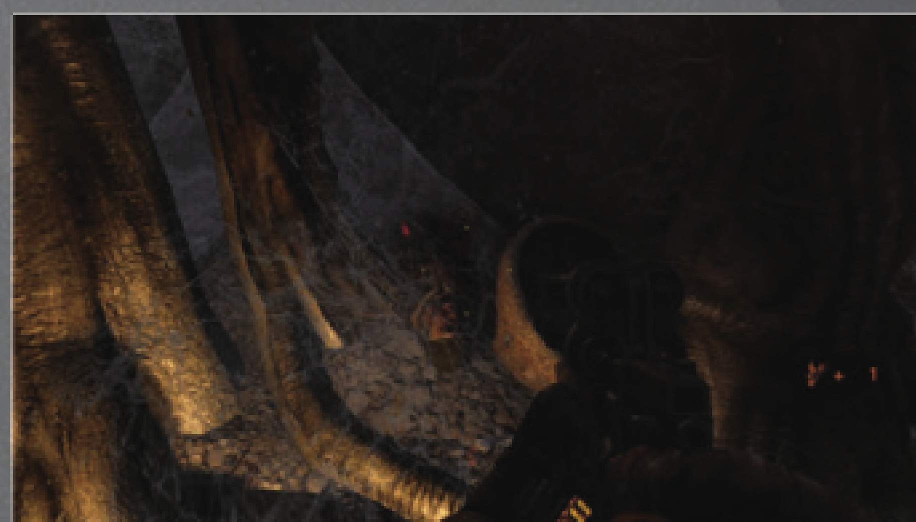
### ●日记 #37



和 Miller 等人进入图书馆后，穿过一条狭窄的通道来到一楼大厅，接着来到大厅右侧，在一张书桌上即可找到日记。

### ●保险箱 #18



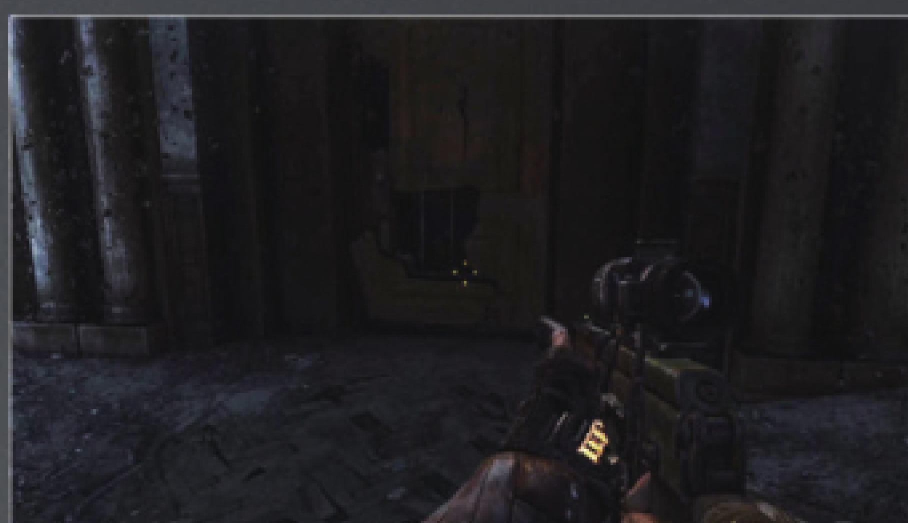


得到日记 #37 后掉头往回走几步，在右侧区域的出口处找到保险箱。接下来沿着楼梯登上二楼，上二楼后向右沿着通道一直走到尽头，即可在道路左侧发现一具被蛛网包裹的尸体，保险箱钥匙就在尸体身上。

## DEPOSITORY

### ●日记 #38

章节开始后沿着楼梯下到一楼，随后右转，按下 RS/R3 键击碎破损的木门进入右侧区域。接下来直行走到尽头再左转，等前方的一只图书管理员离开后进入一个没有门的房间。主角进入房间不久，来时的入口便会被另一只图书管理员堵住，房间里有一具图书管理员的尸体，在尸体旁的书架上即可找到日记。

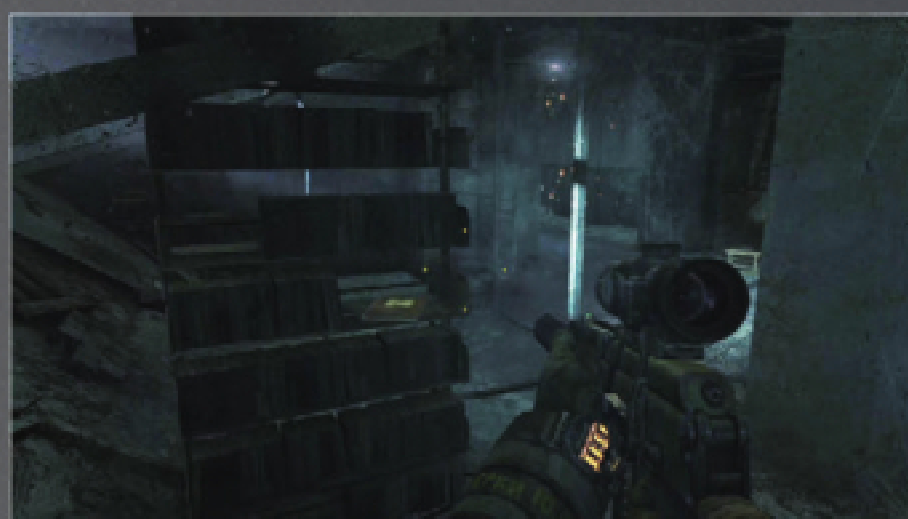




## ARCHIVES

### ●日记 #39





章节开始后前行来到一个大厅之中，前方不远处有两只图书管理员，等待其中一只离开后沿着左侧向前走到尽头，在附近的书架上拿到日记。

### ●保险箱 #19



离开大厅后直行然后沿着楼梯下到底层，这里是一个比较复杂的立体空间，玩家需要先来到右侧，然后顺着木板登上空中的管道，接着借助管道来到右侧墙边，进入右上角的一个通风管道之中。顺着管道来到下一个区域后下到地面，此处光线较暗建议戴上夜视仪，由于这片区域基本没什么岔路，所以只需顺着道路走即可通过该区域。接下来上楼走到另一侧再下楼进入下一片区域，保险箱钥匙就在该区域中间一只正在睡觉的图书管理员身旁的骷髅堆中。



继续前行，离开该区域并上楼，离开楼梯间后向右后方转向，进入一个开着门的房间，保险箱就位于房间的右侧地面。

## CHURCH

### ●日记 #40



到达游骑兵基地后下车直走，在一个油桶上即可找到日记。

### ●道德点 #47



来到越野车的左侧，上楼转向右后方与 Khan 交谈，完成对话后获道德点。

### ●日记 #41



日记就在 Khan 左侧的一个瓦楞箱上。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划

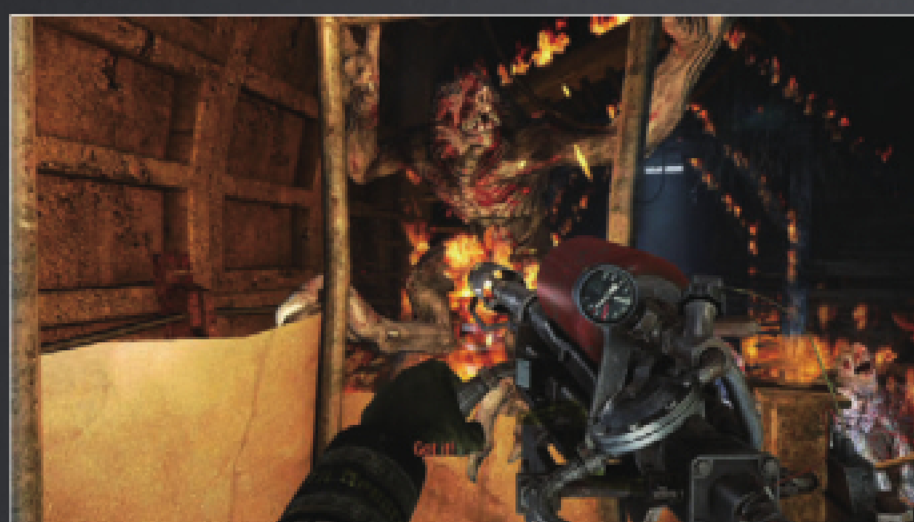
## DARK STAR

### ●道德点 #48



章节开始后进入一段幻境，靠近黑裔所在的方向即可获得道德点。

### ●日记 #42



上车后拿到火焰喷射器，接着会有一大波怪物袭击轨道车，不要着急发动攻击，等怪物爬上车后再逐个击破，很容易就能解锁成就 / 奖杯“Tank”。



下车后右转然后进入道路尽头的一个房间，在房间入口的地面上即可找到日记。

## CAVE

### ●保险箱 #20



章节开始后在左前方的箱子内即可看到保险箱。接着跟随 Miller 他们直走来到一扇闸门处，在闸门的正对面有一个小铁门，推门进去后在左侧的墙上拿到保险箱钥匙。



### ●日记 #43



取得保险箱 #20 的钥匙并为附近的控制开关充电后，回到闸门处拉动右侧的拉杆打开闸门。进入下一个区域后在左前方的墙角可以找到日记。

### ●日记 #44



接连穿过两个区域后，小队的其中一名队员 Boris 会为了拯救主角而牺牲，在其死去的区域左侧箱子上找到日记。

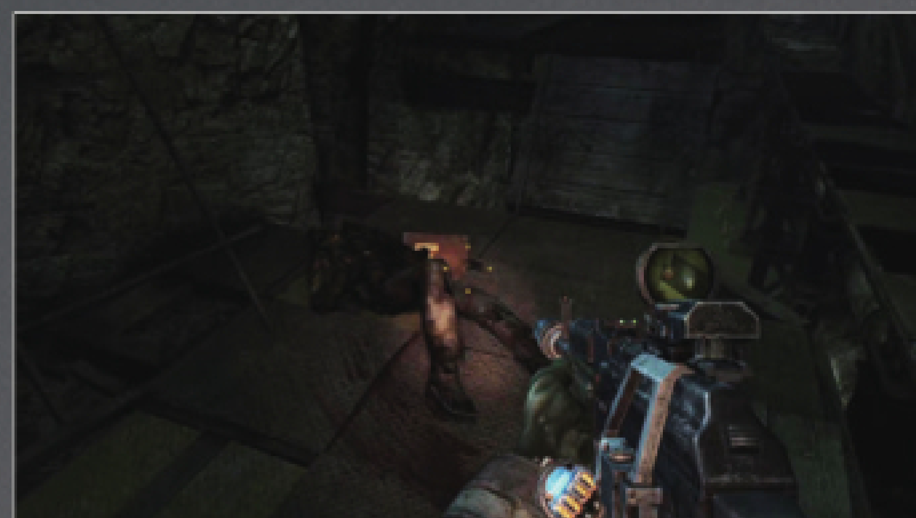
### ●保险箱 #21





继续前进，和 Miller 小队分开后来到一个道路错综复杂的区域。玩家可以先在一个亮着红灯的房间内找到保险箱，然后退出房间朝右后方探索，最后打破一个木门来到厕所内，钥匙就在一个小便池的底部。

### ●日记 #45



离开保险箱 #21 所在的区域后进入并穿越地下管道，接着顺着木板一路上坡，在坡道中间的一个铁制平台上即可发现日记。

## D6

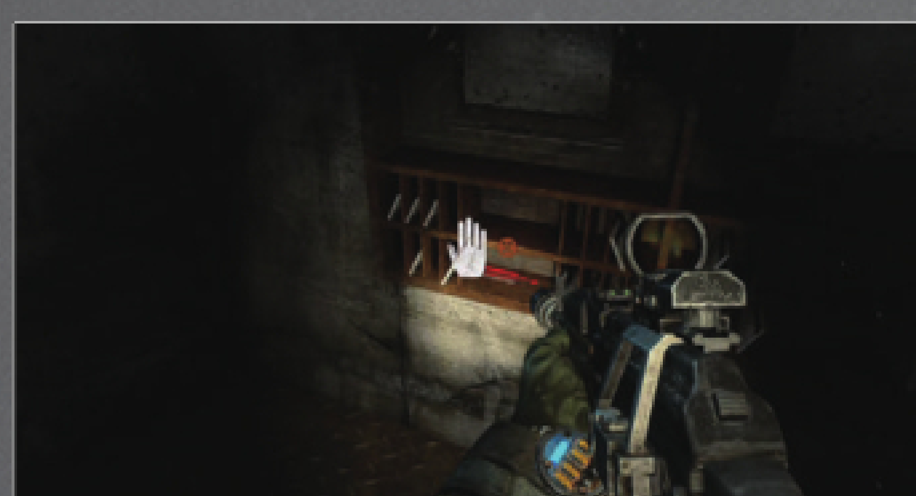
### ●日记 #46



章节开始后朝列车尾部行进几步即可在左侧的长椅座位上找到日记。

### ●保险箱 #22





恢复电力后与 Miller 小队乘电梯来到下面的楼层，开动火车撞开闸门后来到左前方的小屋子内，在右面的壁橱中找到保险箱钥匙。



继续前行，进入电脑室后来到左上角即可找到保险箱。

## ●日记 #47



日记位于右面第三排的电脑桌上。

## ●日记 #48



和 Miller 一起乘电梯到达下一层，穿过 Amoebae 出没的区域后在乘坐电梯继续下降之前左转，在一个废弃小火车的驾驶室内找到日记。

## ●日记 #49



继续向下来到底层，按照 Miller 的要求驾驶起重机完成任务后乘坐电梯离开。在离开电梯之前，从左侧墙壁的铁盒中取得日记。

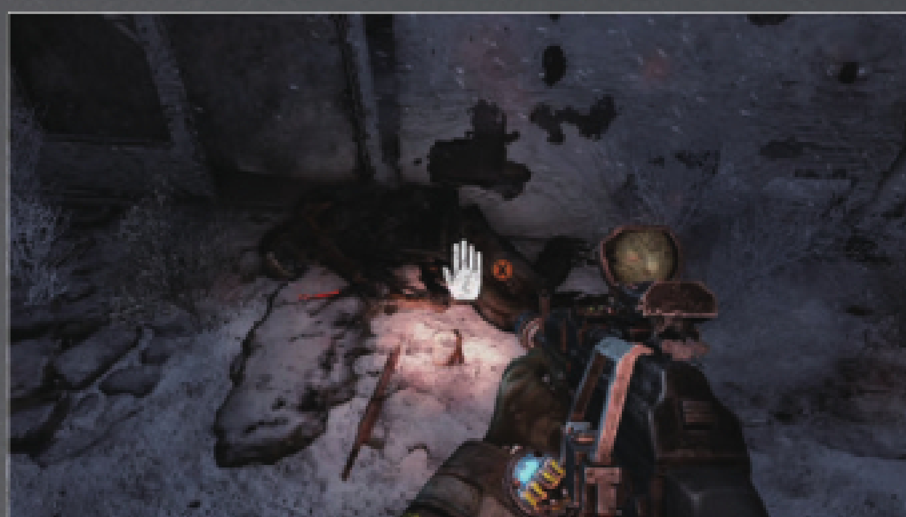
# TOWER

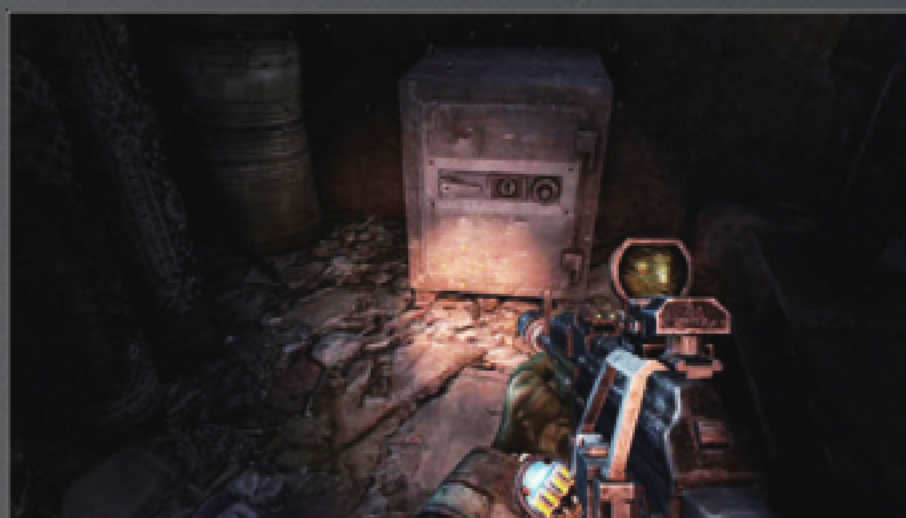
## ●保险箱 #23

章节开始的一段剧情演出过后与 Miller 一起朝塔楼进发，走到中途会遇到一辆废弃公交车，来到公交车的中门，在门口的地面上即可捡到一把保险箱钥匙。

进入塔楼后左转走到尽头，推开右侧房间的铁门，在房间的最深处即可找到保险箱。







## ●日记 #50



接下来跟随 Miller 进入电梯，等到意外发生后主角便会来到塔外边缘处，日记就在主角脚下不远处。

## ●日记 #51





Miller 受伤后，玩家需要独自往塔顶进发，到达一个产生幻听的区域后继续前进来到塔外。随后左转前行一段距离可以看到一只 demons 在不远处短暂停留，走过去即可在地面上发现日记。

# 成就 / 奖杯攻略

## 综述

| 奖杯总数 | 铜 40、银 6、金 3、白金 1/50 个 |
|---|---|
| 成就总数 | 1000 点 /49 个 |
| 完美难度 | 6/10 |
| 完美所需时间 | 50 小时左右 |
| 在线成就 / 奖杯 | 0 |
| 最少通关次数 | 2 |
| 有无会错过的成就 / 奖杯 | 有 |
| 成就 / 奖杯 BUG | 无 |
| 特殊需求 | 无 |

## 全成就 / 白金路线

由于需要以斯巴达模式和生存模式各通关一次，因此本作想要全成就 / 白金的话至少需要通关两个周目。在生存模式下，地图中的资源会变得稀缺，玩家的动作也会变得缓慢不少，因此建议一周目以斯巴达模式通关并完成各种与收集和技巧有关的成就 / 奖杯，随后再速通生存模式即可。此外，本作有两个结局，一个好结局和一个坏结局，结局的达成条件与玩家获得的道德点有关，因此一周目如果要全收集可以先打出好结局，随后在二周目速通时就无须顾及道德点，直接走向坏结局即可。

**Platinum Trophy**

解锁条件 取得此奖杯外的所有奖杯

**Air Bende** 15点

解锁条件 使用气动武器杀死50名人类

获得方法 建议玩家通关后再来解锁，MARKET、ARMORY和CHURCH这三个章节都有武器商人，可以在此处有针对性地更换武器然后在之后的关卡中刷够成就/奖杯要求的数量。

**Cowboy** 15点

解锁条件 使用左轮手枪杀死100名敌人

获得方法 方法同上。

**Gunman** 15点

解锁条件 使用霰弹枪杀死100个敌人

获得方法 方法同上。

### Trigger Happy 15点/铜杯
解锁条件 使用突击步枪杀死100名敌人
获得方法 方法同上。

### DemoLitionist 10点/铜杯
解锁条件 在CURSED STATION关卡中炸掉隧道和气密闸门
获得方法 剧情自动解锁。

### DJ Artyom 40点/银杯
解锁条件 在OUTPOST关卡中到达无线电塔并广播指挥官的信息
获得方法 解锁方法详见前文道德点#36和道德点#39的收集说明。

### Enlightened 50点/金杯
解锁条件 打出完美结局
获得方法 只要玩家积累足够的道德点即可打出该结局，道德点的收集攻略详见前文收集部分。

### Hunter 15点/铜杯
解锁条件 杀死200只Mutants
获得方法 怪物不分种类，在流程中杀光见到的所有怪物很快就能达到足够的数量。

### Fire！ 15点/铜杯
解锁条件 使用燃烧弹杀死30名敌人
获得方法 按住Y/△键然后按下方向键→选择燃烧弹，接下来在战斗中按下LB/L1键即可扔出燃烧弹。玩家可以挑选一个敌人数量密集关卡来刷，燃烧弹用完后可以通过退出关卡再重新读取的方式继续刷。

### Generous 30点/银杯
解锁条件 帮助穷人，给小孩一枚硬币，给病痛者带去良药
获得方法 方法详见上文道德点#7、道德点#10和道德点#11部分。

### Heavy Reader 10点/铜杯
解锁条件 杀死一名“图书管理员”（librarian）
获得方法 图书管理员出没于DEPOSITORY和ARCHIVES章节，朝落单的敌人扔几颗手雷即可实现速杀。

### Hedge-hopper 30点/铜杯
解锁条件 在FRONTLINE关卡中杀死所有红军和法西斯士兵
获得方法 解锁的难点主要在于找到那些在流程中容易错过的士兵，例如初始隧道尽头的两名红军士兵、保险箱#9所在隧道左侧的两名伤员以及道德点#34的纳粹士兵和红军俘虏。

### Fire in the hole 15点/铜杯
解锁条件 杀死20只lurkers
获得方法 这种怪物大量出没于DEFENSE章节，会钻地洞并且行动速度极快，建议背靠墙壁等待它们主动攻击，再使用霰弹枪将其干掉。

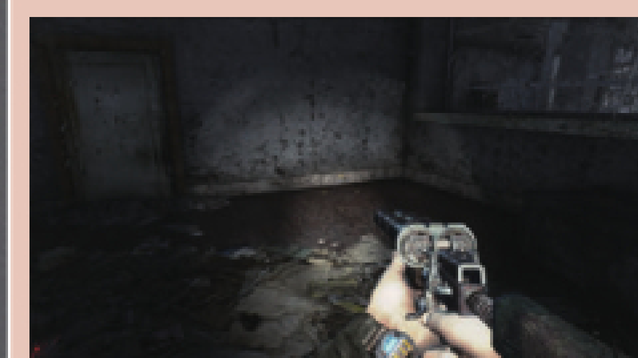
### Inquisitor 15点/铜杯
解锁条件 杀死两只demons
获得方法 在最终关卡TOWER中会固定杀死一只demons，杀死第一只之后读取存档再杀一次即可完成解锁。



### Invisible man 40点/铜杯
解锁条件 在FRONTLINE关卡中不杀死任何一人
获得方法 详见上文收集部分。

### Ka-Boom！ 15点/铜杯
解锁条件 炸死30名敌人
获得方法 这个成就/奖杯不分人类和怪物敌人，只要选择一个敌人较为密集的章节如DEFENSE以及TROLLEY COMBAT，通过反复读档来刷即可。

### Manhattan Project 40点/铜杯
解锁条件 在辐射热点区待60秒
获得方法 进入辐射热点区域后手表会发出滴滴滴的响声，一段时间后主角便会被持续扣血，保险箱#6所在的位置即是一个辐射热点区。玩家可以通过不断打医疗包的方式来延长在辐射热点区域停留的时间。



▲DEAD CITY关卡里的辐射热点区域。

### Toast！ 15点/铜杯
解锁条件 在所有场合喝酒
获得方法 详见上文道德点#14以及日记#35部分。

### Merciful 15点/铜杯
解锁条件 在BLACK STATION关卡中不杀死也不击晕任何敌人
详见上文BLACK STATION关卡的
获得方法 收集流程。

### Metro Trader 15点/铜杯
解锁条件 在武器店做30笔交易
获得方法 通过反复买卖武器即可快速完成解锁。注意，只有在武器店购买或者卖出枪械才会被计入成就/奖杯的统计。

### Snake 10点/铜杯
解锁条件 潜行杀死15名敌人
获得方法 在FRONT LINE和BLACK STATION关卡很容易就能完成解锁，最有效率的方式是使用飞刀杀死敌人。

### Ninja 10点/铜杯
解锁条件 扔飞刀杀死30名敌人
获得方法 可以与“Snake”一起解锁。

### Nosalis hunter 15点/铜杯
解锁条件 杀死100只nosalis
获得方法 在CURSED关卡会出现很多nosalis，并且会无限刷新，因此可以在此处刷够数量后再使用炸药将隧道炸掉。

### Pathoanatomist 15点/铜杯
解锁条件 杀死5只amoebas
获得方法 这种怪物主要在D6关卡中出现，形似一个泡泡，靠近便会爆炸，因此在其靠近之前就要将它们射杀。

### Blogger 40点/铜杯
解锁条件 找到阿尔乔姆隐藏日记的全部51页
获得方法 详见前文收集部分。



### Pyro 15点
解锁条件 使用火焰喷射器杀死30名敌人
获得方法 在DARK STAR的开头即可得到火焰喷射器，随后便会遇到不少敌人，注意一定要在敌人接近到足够距离后再使用火焰喷射器，否则很容易就会打光子弹。

### Quick Draw 30点
解锁条件 在HUNTER关卡中，在Nosalis突破通风口栅栏前将它们杀死
获得方法 要解锁这个成就/奖杯，玩家需要不断在4个通风口之间游走，一旦发现有怪物出现就要立即将其射杀，从其他地方钻进来的怪物则不用管，交给NPC解决。

### Raider 15点
解锁条件 在DEPOT关卡中，在不被发现的情况下杀死第一个警卫并且闯入法西斯势力看管的车站
获得方法 详见上文DEPOT章节开头。

### Ranger 30点
解锁条件 在Dead City中找到游骑兵隐藏的所有物资
详见上文收集部分。
获得方法

### Rescue Ranger 30点
解锁条件 从法西斯的手中拯救一队红军
获得方法 详见上文道德点#34的流程收集部分。

### Thief 30点
解锁条件 打开15个上锁的保险箱
获得方法 详见上文收集部分。

### Scrooge 15点
解锁条件 存下1000颗军用子弹
只要不随便买武器和弹药，并且多搜刮场景中的物资很容易就能
获得方法 攒到足够的数量。

### Shocking 15点
解锁条件 使用电磁炮（Hellbreath）杀死30名敌人
获得方法 在CHURCH关卡中可以免费拿到这把武器，在下一个关卡中刷够30名敌人即可完成解锁。

### Slice & Dice 10点
解锁条件 近战杀死30名人类敌人
获得方法 暗杀也算在近战统计之内，只需靠近敌人背后按下RS/R3键即可完成暗杀，可以与“Stunning”一起解锁。

### Sniper 10点
解锁条件 通过爆头击杀30名敌人
获得方法 可以与Hedge-hopper一起解锁，建议戴上夜视仪辅助瞄准。

### Watchman hunter 15点
解锁条件 杀死50只Watchman
watchman发现玩家后会站起来
获得方法 呼唤周围的同伴，在FRONT LINE关卡中可以遇到不少，反复刷到足够的数量即可。



### Soft Touch 10点
解锁条件 解除15个绊线装置
获得方法 流程中有不少绊线装置，玩家也可以通过反复读档的方式来快速解锁这个成就/奖杯。

### Spartan 2033 40点
解锁条件 以斯巴达模式（Spartan Mode）通关游戏
获得方法 建议一周目选择该模式，用来完成全收集和其他技巧向成就/奖杯。

### Spider hunter 15点
解锁条件 杀死10只蜘蛛
获得方法 蜘蛛主要出现于CAVE关卡，当主角和Miller小队分开后不久便会遇到许多。对付这种怪物只要用手电筒持续进行照射即可令其死亡。

### Stunning 10点
解锁条件 使用近战攻击击晕30名人类敌人
获得方法 在潜行时常用的进攻方式，可以和Slice & Dice一同解锁。

### Survivor 2033 50点
解锁条件 以幸存者模式（Survival Mode）通关游戏
获得方法 此模式的难度较高，且资源较少，与敌人正面作战压力很大，建议二周目时以全程潜行来通关。

### Tank 10点
解锁条件 无伤连续杀死10名敌人
获得方法 在DARK STAR中得到火焰喷射器后，隧道中会出现不少怪物前来袭击轨道车，此时稍微靠后，等怪物爬到车上后再使用火焰喷射器进行射击，很容易就能达成解锁条件。

### Tonic Man 10点
解锁条件 使用医疗包75次
获得方法 在正常流程中即可解锁，不够的话可以反复存读档刷到足够数量。

### If it's hostile, you kill it. 40点
解锁条件 成为一名真正的游骑兵
获得方法 本作的坏结局，如果玩家在流程中没能拿到足够的道德点便会达成该结局，由于不需要收集道德点，因此解锁难度并不高。

### Warrior 15点
解锁条件 杀死100名人类敌人
获得方法 在有人类敌人出现的关卡例如FRONT LINE和LOST TUNNELS中反复刷即可完成解锁。

### Marksman 30点
解锁条件 在至少30米开外通过爆头击杀15名人类敌人
获得方法 玩家可以专门改装一把带有倍镜的步枪来降低解锁难度，最好的成就/奖杯达成地点是在FRONT LINE关卡中。从初始位置向后转进入隧道可以碰到两名士兵，尽量拉长距离然后瞄准其头部进行射击即可，可以通过读档反复刷取直至完成解锁。

### Weaponsmith 30点
解锁条件 每种武器都至少杀死一名敌人
获得方法 本作的武器共有18种，包括炸弹和飞刀以及主角自己带的小刀。玩家通关后可载入那些有武器商店出现的章节（如ARMORY），将每种武器都买一遍然后在下一关杀死敌人即可。

### Wheeler-Dealer 15点
解锁条件 在兑换点兑换500颗5.45军用子弹
获得方法 最后的子弹兑换点在波利斯，玩家手中至少需要500块军用子弹本金。在兑换点卖出身上所有的子弹后再反复买卖一种子弹直到兑换数量累计达到500颗军用子弹即可。

### Who goes there? 10点
解锁条件 擦拭防毒面具20次
获得方法 按下LB/L1键即可擦拭防毒面具，连续擦拭20次完成解锁。

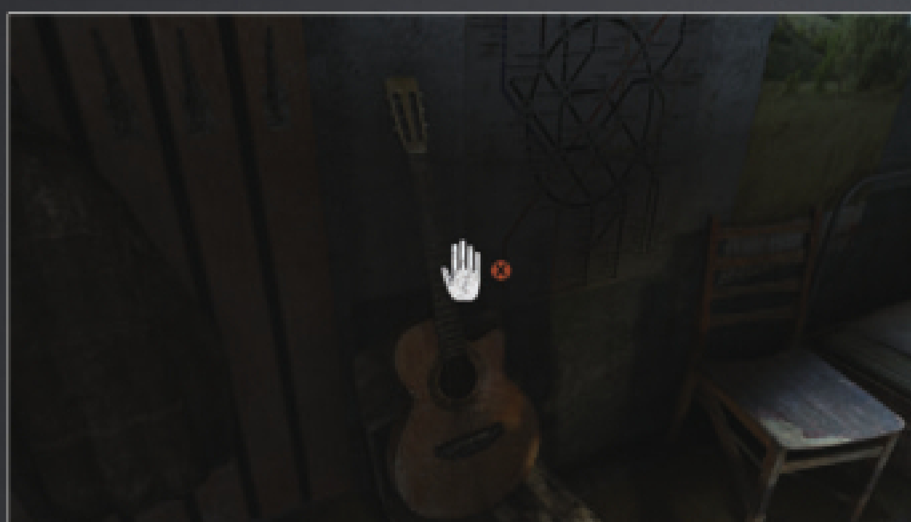
# 地铁 最后的曙光 回归

## 全流程收集指南

和前作一样，本作的收集同样主要由道德点和日记构成，分别对应成就 / 奖杯“Published”和“Master Thief”。其中宝箱不用全部收集完，可以通过反复读档的方式刷一个宝箱来解锁。除此之外，为了解锁成就 / 奖杯“Back to the Past”，玩家还需要在 The Dead City 关卡中收集 7 个幻象。下面是本作的与收集有关的流程指南。

## SPARTA

### ●道德点 #1



章节开始与 Khan 对话完毕后，转过身按下 X/ □键弹奏吉他即可获得道德点。

### ●道德点 #2



离开房间后来到对面的房间门口，听完一首吉他曲即可获得道德点。

### ●道德点 #3



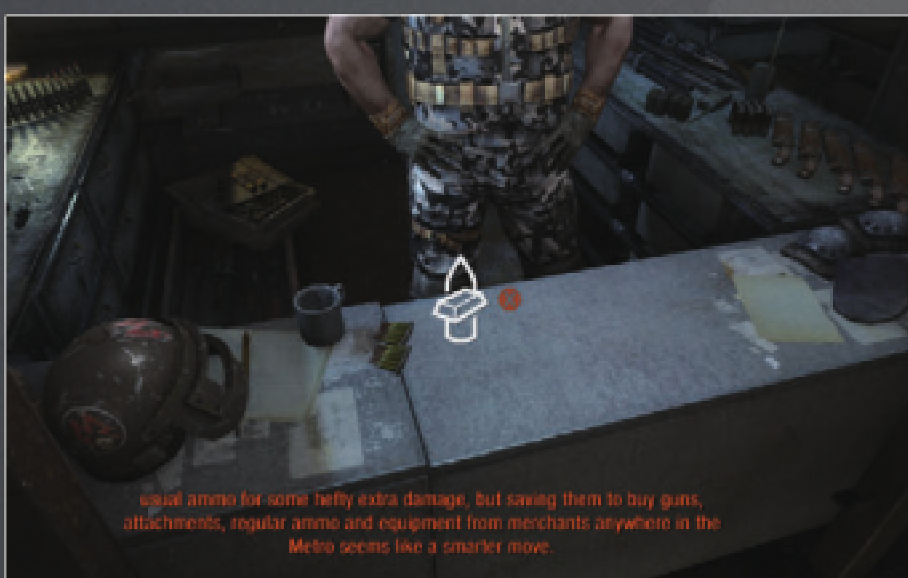
左转直走，在左前方可以看到两名男子在对话，其中一名坐在轮椅上。走过去与他们交谈几句即可获得道德点。

### ●道德点 #4



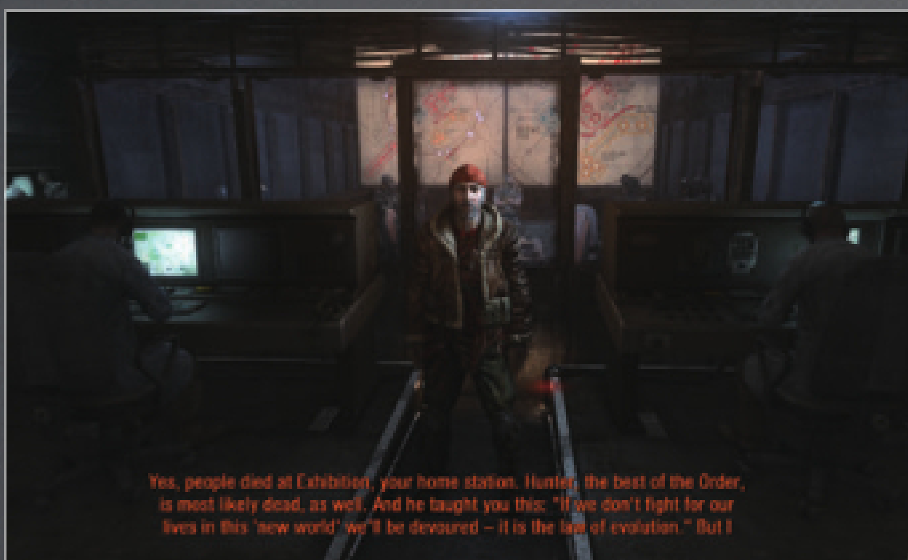
继续沿着通道前行，可以看到右前方有两人正在下棋，而附近的沙发上放着一把三角琴，接下来只需对其按下 X/ □键进行弹奏便能获得道德点。

### ●道德点 #5





继续前行来到武器店，老板会给主角一些基础装备，随后来到右边挑选武器。建议挑选 3 支使用不同子弹的武器，可以解锁成就 / 奖杯“Veteran”。选好武器之后来到右侧的靶场练习，完成打靶训练后即可解锁成就 / 奖杯“Rabbit”。



和 Khan 汇合后，与其一起去见 Miller，在见 Miller 之前，Khan 会在控制室内对主角发表一番演说，听完他的演讲即可获得一个道德点。

### ●日记 #1

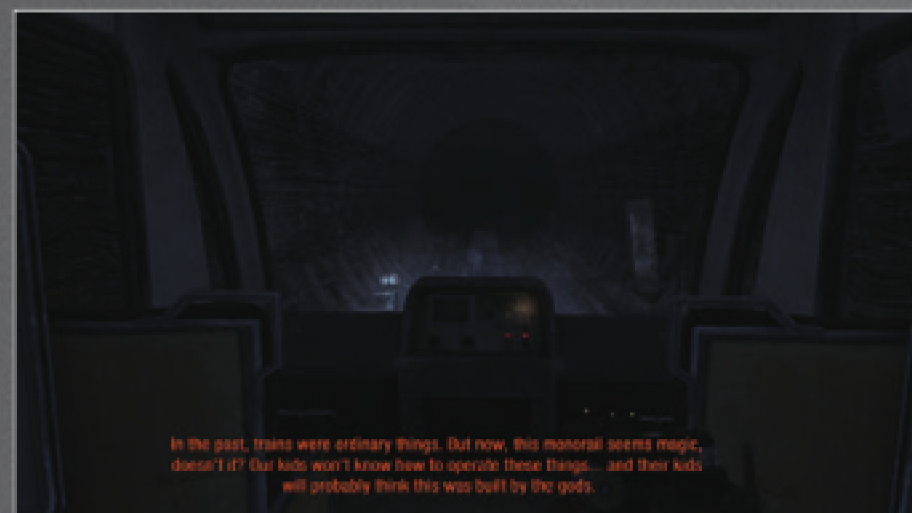


与 Miller 会面结束后跟随 Anna 进入电梯之前，在右侧的座椅上可以得到一本日记。

## ASHES

本章与一个成就 / 奖杯“Not A Rabbit”直接相关，要求玩家达成无伤通关。具体做法很简单，本关惟一的一场战斗在关卡后半段，主角虽然要面对大量怪物的威胁，但由于怪物是分批出现的，因此不会一次性面对太多敌人，此外，Anna 在远处的狙击也会起到极大的辅助作用。只要不作死地冲上去和敌人硬拼，要想无伤还是比较容易的。

### ●道德点 #6



载入章节后掉头走向车尾即可获得一个道德点。

### ●道德点 #7



离开列车后跟随 Anna 上楼，然后进入一处地下管道之中。等到 Anna 找到一个向上的楼梯后，不要着急爬上去，继续向前并且左转，使用打火机烧掉一大片蛛网后来到隧道的尽头，主角便会自动获得一个道德点。

●日记 #2



按照道德点 #7 的指南来到隧道的尽头，可以在此处找到一具尸体，日记就在尸体的旁边。

●道德点 #8



抵达地面后，Anna 会一边交代任务一边往前方小跑，此时紧跟在她的后方，待其停下来后即可获得道德点。

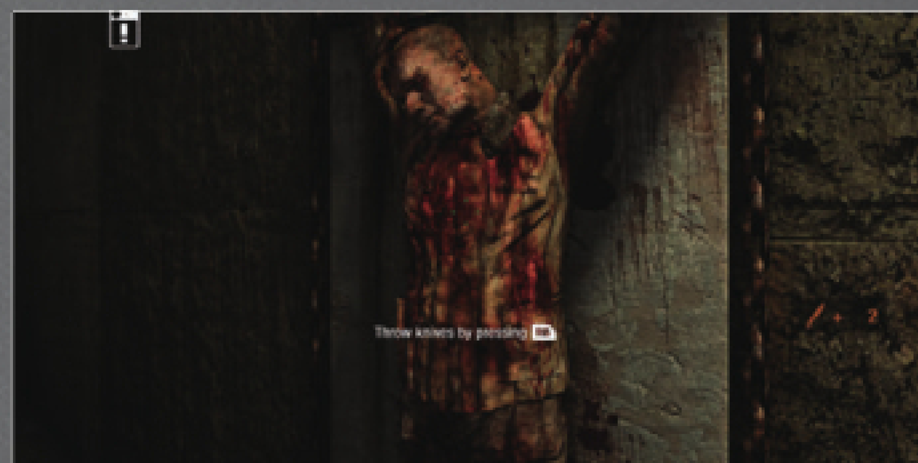
●道德点 #9

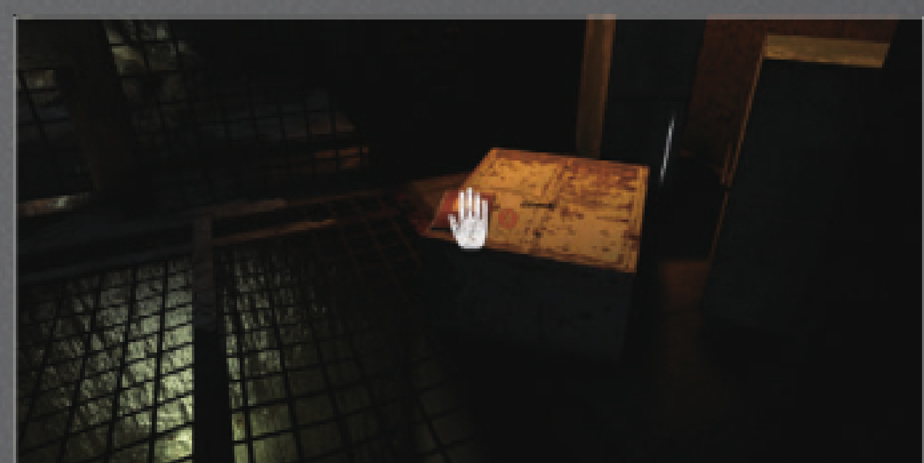


与 Anna 分开后继续向前走，在第一批怪物出现时即可自动获得道德点。

## PAVEL

●日记 #3





与 Pavel 分头行动后，独自爬过一根长长的污水管道，来到一个囚房之中。玩家可以在靠墙的一具囚犯尸体上拿到飞刀，而日记就在尸体对面的箱子上。

●道德点 #10



来到控制室后，潜行干掉此处守卫的敌人，然后扳动控制室内的操纵杆解放关押在这里的所有犯人，得到一个道德点，同时解锁成就 / 奖杯“Freedom!”。

## REICH

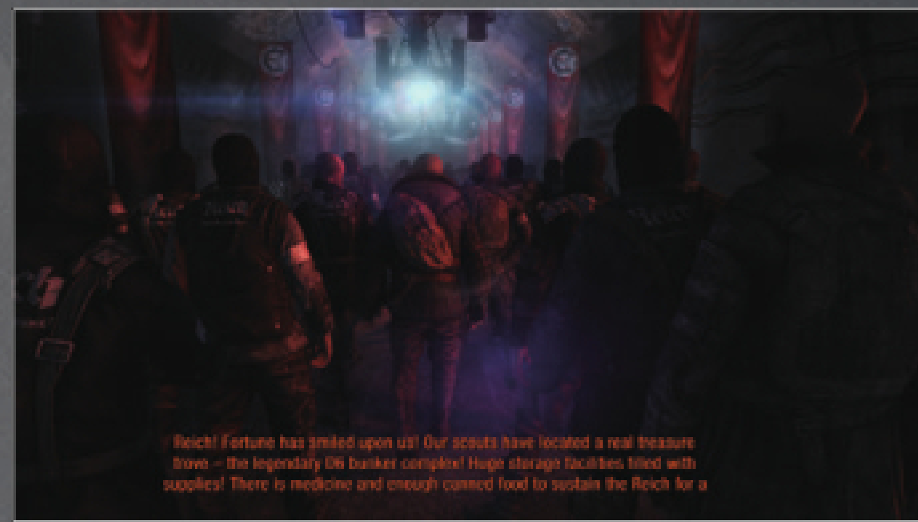
本章与一个成就 / 奖杯“Clean Escape”关联，要求玩家在不被捕的情况下通关。关卡基本没有战斗，因此只需一路跟着 Pavel 逃跑即可，不必举枪还击，只要成功逃脱即可完成解锁。

●日记 #4



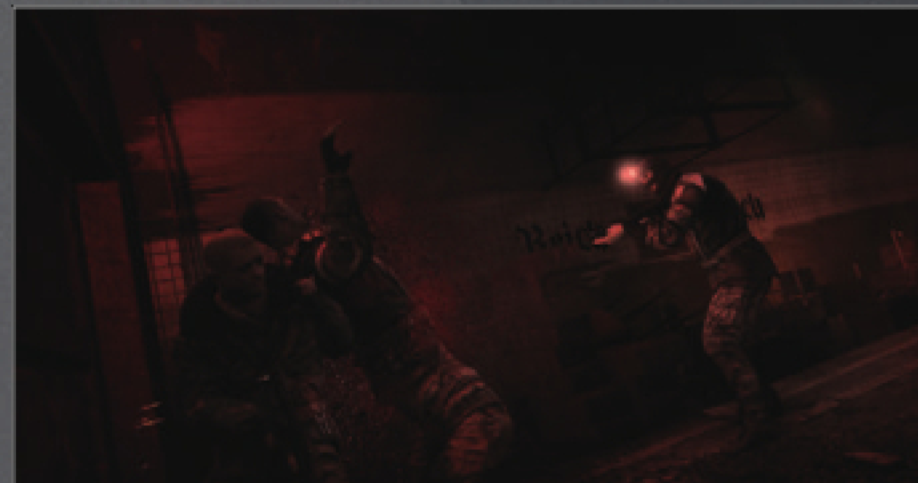
进入章节后在跟随 Pavel 上扶手电梯之前，来到左侧的桌子旁并从其上拿到日记。

●道德点 #11



从队尾混入纳粹士兵的集会，先别着急向前走，待在原地听完纳粹长官的训话（敬三次礼）即可得到一个道德点。

●道德点 #12



跟随 Pavel 成功逃脱纳粹士兵的追捕后即可得到道德点。注意，在最后不要击杀投降的纳粹士兵，否则会扣道德点。



## SEPARATION

本关与成就 / 奖杯“Invisible Intruder”关联，后者要求玩家在不杀人且不引起警报的情况下通关，本关难度不高，只要按照下文的收集线路基本上就能完成解锁，注意一路上关掉所有能关闭的光源。此外，在不引起警觉的情况下击晕敌人不会破坏达成成就 / 奖杯的条件，因此大可以设法击晕拦在毕竟之路上的敌人，以此增加潜行的成功率。

PS：如果途中被发现的话可以直接选择载入上一个存档点，不必从头开始。

●保险箱 #1

Pavel 被抓住后很快敌人就会从前门出来巡逻，躲起来等他们走远后溜进站点内。进入站点后向左走然后右转跟随道路一路走到尽头（一排铁栅栏前）。这时再向右潜入一栋建筑物中，注意建筑物内有不少守卫，尽量躲在他们的背后以及暗处，避免引起敌人警觉。潜入建筑的一楼客厅后在茶几上可以拿到一把钥匙。

拿到钥匙后溜上二楼控制室，在一把电脑椅的后方可以找到保险箱，使用钥匙打开保险箱即可取得里面的物资补给。



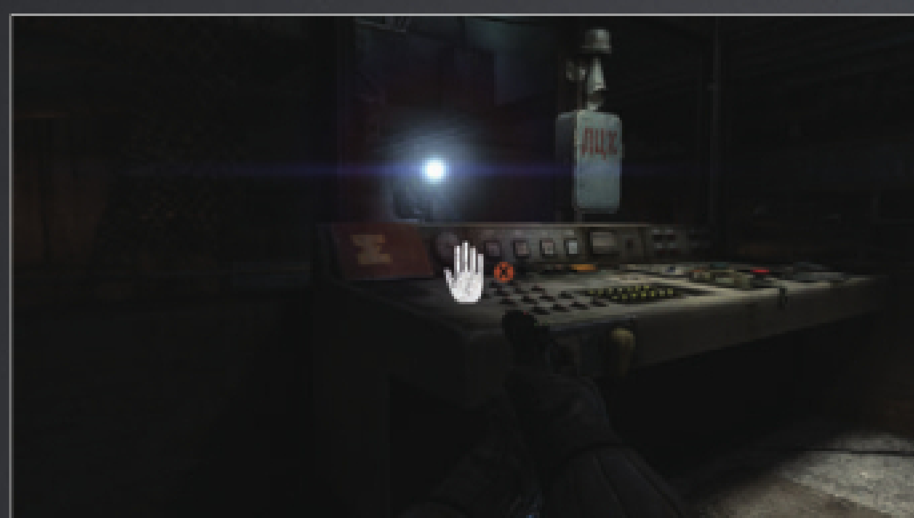


特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代





## ●日记 #5



日记位于保险箱 #1 所在控制室的控制台左侧。

## ●道德点 #13







拿到日记后返回一楼，右转再左转从建筑内绕过铁栅栏来到外面，注意外面虽然有一个守卫正对着出口，但由于其正在打盹因此不用特地去惊动他。出来后往前走通过建筑外侧的楼梯上楼，打开二楼的铁门后里面有一名纳粹士兵会向主角投降，杀掉他会扣道德点，且会影响成就 / 奖杯的解锁，反之不管他可以增加道德点。

## ●日记 #6



日记位于投降的纳粹士兵房间的桌上。

# FACILITY

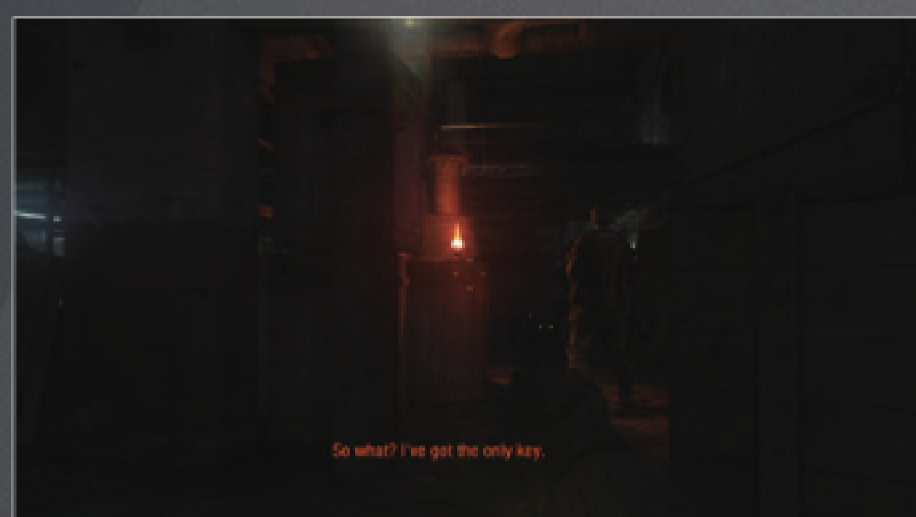
和上一个关卡一样，本关同样需要在不杀人且不引起警报的情况下通关才能解锁成就 / 奖杯“Invisible Savior”。本关的难点在于潜行路线的选择，同时要注意关闭途中的光源和电箱，玩家只需按照下面给出的收集路线通关即可完成解锁。

## ●道德点 #14



爬出通风管道后向前走然后右转，可以看到远处有几名敌人在交谈，待在原地听完对话后即可获得道德点。

## ●道德点 #15

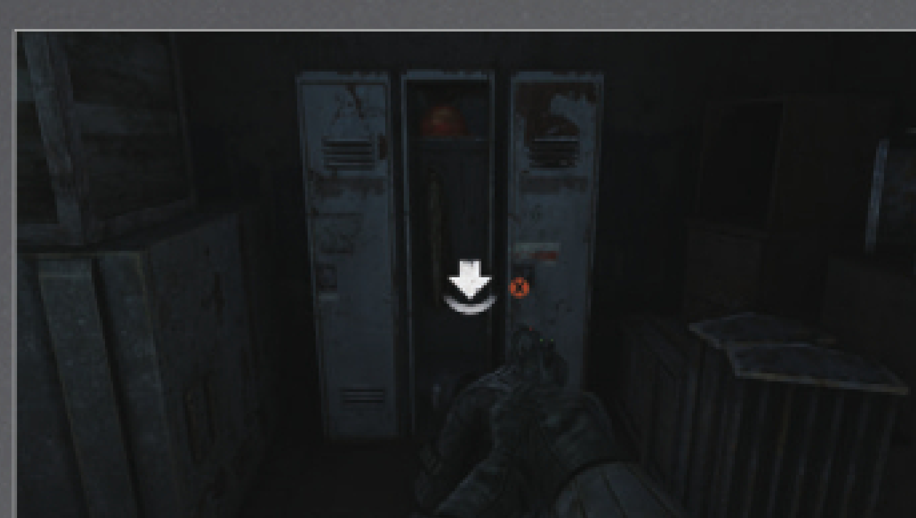


继续向右走到尽头，可以看到左侧的通道内有两名敌人正在对话，听完对话后获得道德点。

## ●道德点 #16

继续在原地等待一段时间，直到其中一名敌人往主角来时的方向走去，跟随他一路来到一个铁皮柜子前，等其打开柜门后再从背后击晕他，随后捡起冲锋枪即可获得道德点。





## ●道德点 #17



原路返回，通过黄色的楼梯来到二楼，听完修理电箱的士兵的对话后即可获得道德点。

## ●道德点 #18



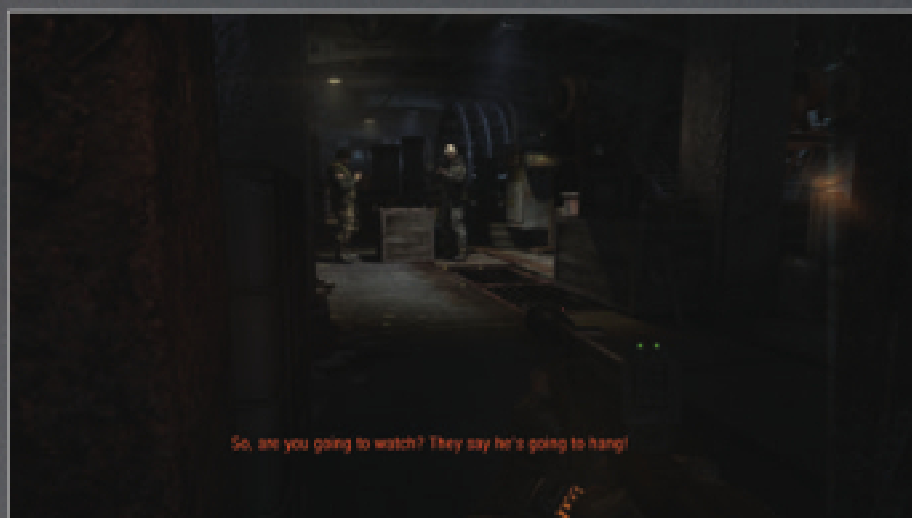
从二楼对面左侧的楼梯下楼，一路前行直到尽头，右转打开一扇铁门，可以碰到一个投降的纳粹士兵。和之前一样，杀了他会损失道德点，反之不管他则可以得到道德点。

## ●道德点 #19



从左侧破损的豁口离开投降士兵所在的冷冻库，前行穿过植物室，跟在一名守卫的背后穿过一段头上有一排灯的小路。接下来右转走到尽头进入墙角的通风口，即可获得道德点。

## ●道德点 #20



从通风管道的另一个出口出来后沿着楼梯下楼，可以看到前方不远处有两名守卫正在交谈，听完他们的对话后即可得到道德点。

## ●日记 #7



得到道德点 #20 后，向右转走到尽头再向左转，注意关闭转角处的电箱让楼梯上的灯光消失。



接下来沿着铁梯上楼，从背后将楼上的守卫击晕，然后前行穿过二楼走廊，到达尽头后再次左转并且关闭前方的电箱。



继续前行，最后通过另一边的铁梯再次上到二楼，左转进入一件亮着灯光的房间内。注意这里有一个守卫会进来巡逻，可以在楼梯上等他进入房间后再尾随进入，从背后将其击晕。在房间左侧的桌上可以找到日记。

## ●保险箱 #2

在日记 #7 所在的房间右侧可以拿到保险箱的钥匙，随后原路返回至对面的二楼，上楼梯后进入房间即可找到保险箱。注意这里同样有一个守卫会时不时进到房间内巡逻，找准时间将他击晕再去打开保险箱吧。







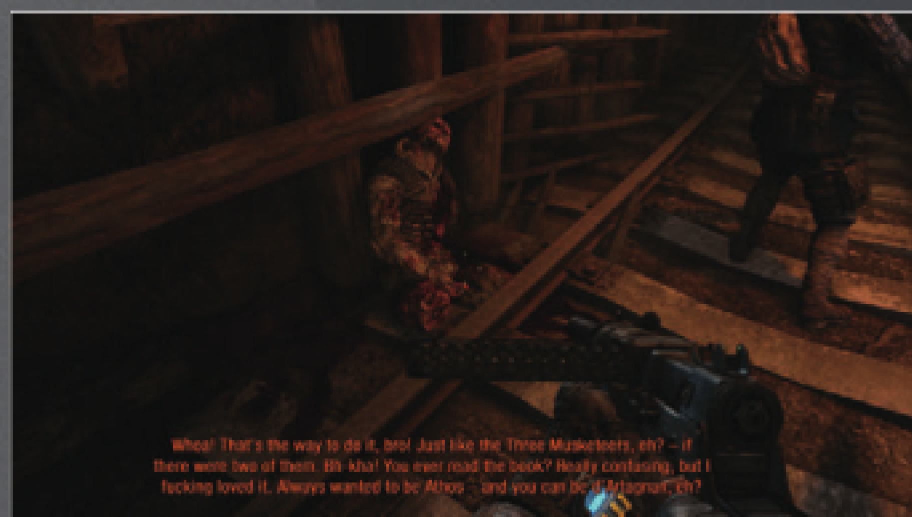
## ●道德点 #21



返回至日记 #7 所在的楼层，向右走打开下方的闸门后趁附近的敌人不注意溜进去，随后向右跳到下方的地面上，往前走剪断地上的绊线。接下来只需按部就班即可完成关卡。如果之前没有杀人或者被敌人发觉的话便能在解锁成就 / 奖杯的同时得到额外的道德点。

# TORCHLIGHT

## ●保险箱 #3



章节开始后可在轨道上发现一具尸体，从尸体身上搜刮得到保险箱钥匙，随后跟着 Pavel 向前走到隧道尽头，保险箱就在尽头处的石堆之中。



## ●道德点 #22



掀开井盖进入蛛网密布的下水道，一路走到尽头可以发现一部电梯，在电梯的左侧有一个被蛛网覆盖的房间，进入房间后即可获得道德点。

## ●道德点 #23



进入电梯之后不要关闭手电筒，等到蜘蛛入侵时对它们进行照射，之后便能获得道德点。

## ●道德点 #24



出电梯后 Pavel 会遭到一只蜘蛛的袭击，此时需要立即用手电筒照射蜘蛛替前者解围，成功后获得道德点。

## ●日记 #8



来到隧道后，和 Pavel 合作爬上一列车厢的顶部，随即在右侧可以找到日记。

●道德点 #25



离开列车后，Pavel 会点燃一根火炬，之后和主角一起进入右侧的房间内。在途中 Pavel 会要求主角向他靠近，照做之后即可得到道德点。

●日记 #9



一路走到尽头后会遇到一扇紧闭的铁门，主角会暂时与 Pavel 分开去寻找并修理发电机。往右穿过 2 个房间，在第二个房间左侧的尸体旁即可找到日记。

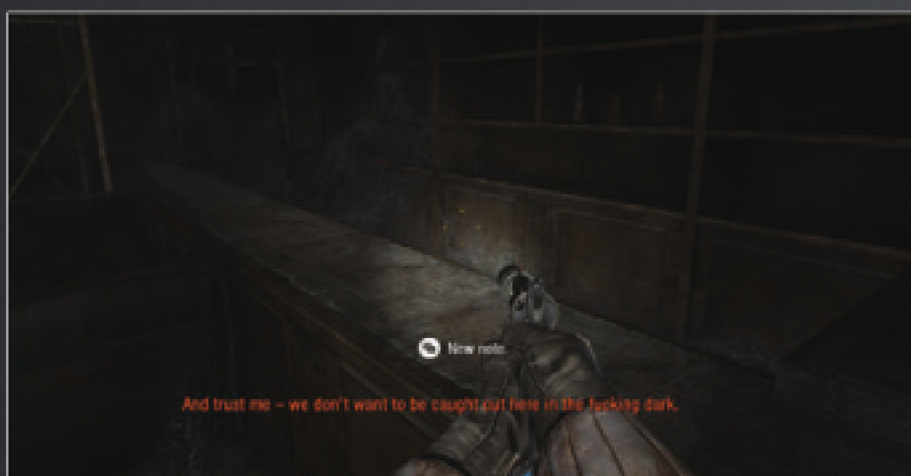
## ECHOES

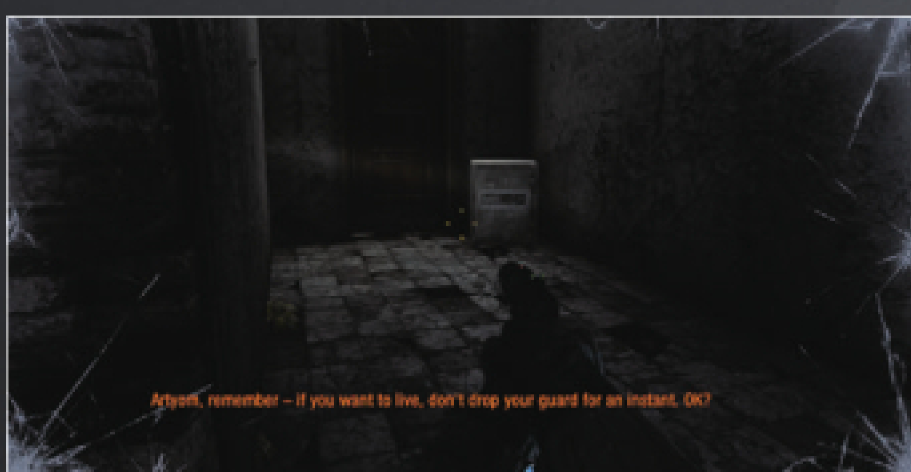
●日记 #10



章节开始后在左侧的吧台上即可找到日记。

●保险箱 #4





拿到日记 #10 后将视角转向左后方，随后越过吧台在木柜上拿到保险箱钥匙。接下来跟随剧情拿到防毒面具后先别急着上楼，蹲下通过楼梯左侧墙壁上的一个豁口来到隔壁房间，保险箱就在房间里。

●道德点 #26



沿着一道斜坡离开建筑来到地面，随后向左转进入管道，在管道的尽头有一具尸体，到达尸体身边即可获得道德点。

●道德点 #27



跟随 Pavel 继续向前，走过一个深坑后向左前方进入飞机破损的舱室内，获得一个道德点。

●道德点 #28



进入废弃地铁站后，来到一个不断滴水的地方时，进入左前方的房间内即可得到道德点。

●道德点 #29



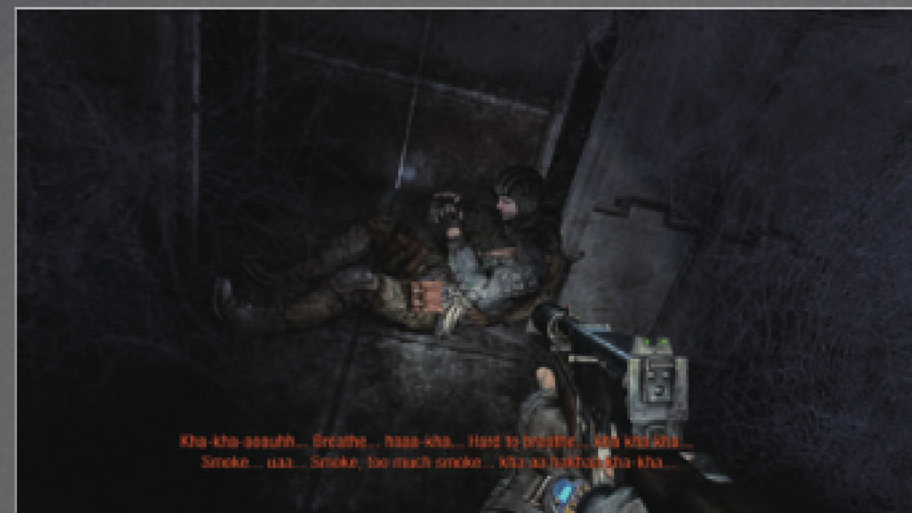
在离开地铁站前，Pavel 会叫主角检查出口右侧的房间。进入房间的最深处并且捡起桌上的霰弹枪即可获得道德点。



●道德点 #30

离开地铁站时，地面上会出现万兽奔腾的景观，此时需要关闭手电筒并蹲在 Pavel 的身边，等待兽潮结束后即可得到道德点，同时解锁成就 / 奖杯 “Mouse”。

●道德点 #31



进入坠毁的飞机舱后，主角与 Pavel 会同时出现幻觉，随后自动获得道德点。

●日记 #11



从幻觉中惊醒后，在 Pavel 左边的地面上可以拿到日记。

## BOLSHOI

●保险箱 #5



章节开始后在门的右侧拿到保险箱钥匙，保险箱位于剧院的后台，可在获得道德点 #41 的同时在后台找到它。



●道德点 #32



出门右转，在站台上偷听几名士兵的对话，听完后得到道德点。

●日记 #12




右转穿过通道与 Pavel 交谈后掀开帘子，即可在左侧的架子上找到日记。

●道德点 #33 & #34



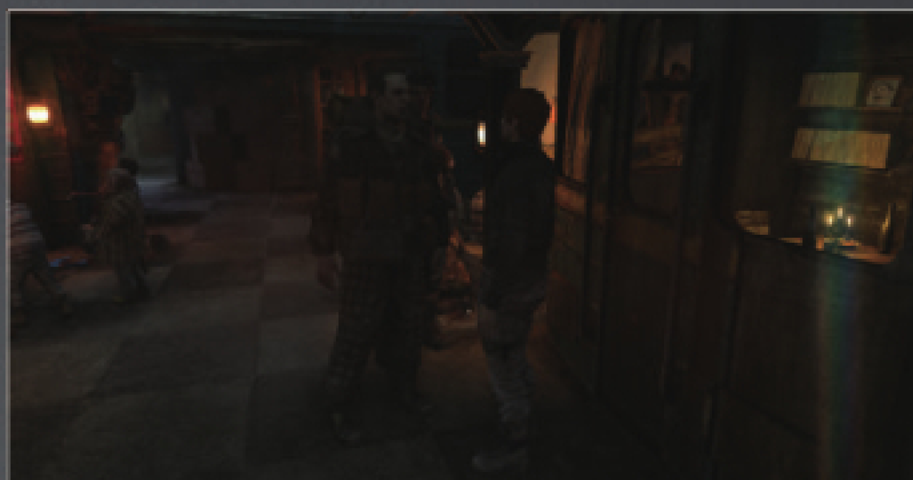
继续前行，在进入酒吧前的通道内坐着一个乞丐，与他对话后施舍 1 枚子弹，即可获得 1 个道德点。得到子弹后，乞丐会发表一个长篇大论，耐心听完后再施舍 1 枚子弹获得第 2 个道德点。

●道德点 #35



进入酒吧后，在吧台前方的酒桌上有两位中年人正在对话，走过去听完后获得道德点。

●道德点 #36



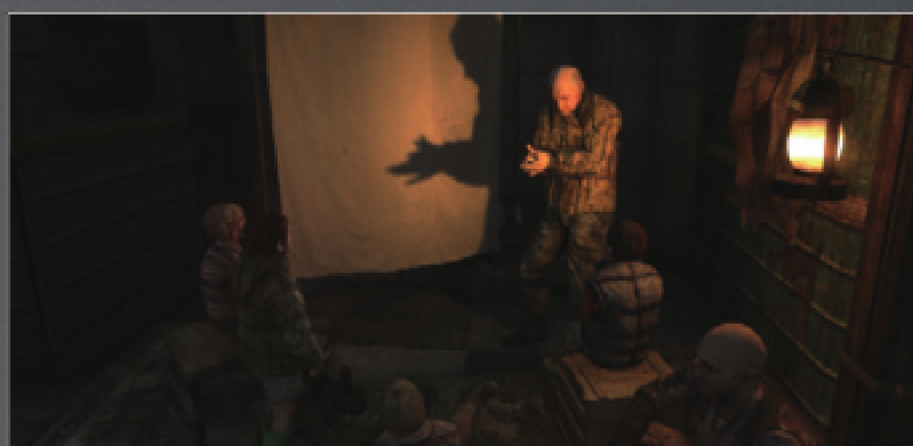
离开酒吧继续前行，在不远处的通道右侧有一名士兵和一位女士交谈，听完他们的对话后即可获得道德点。

●道德点 #37



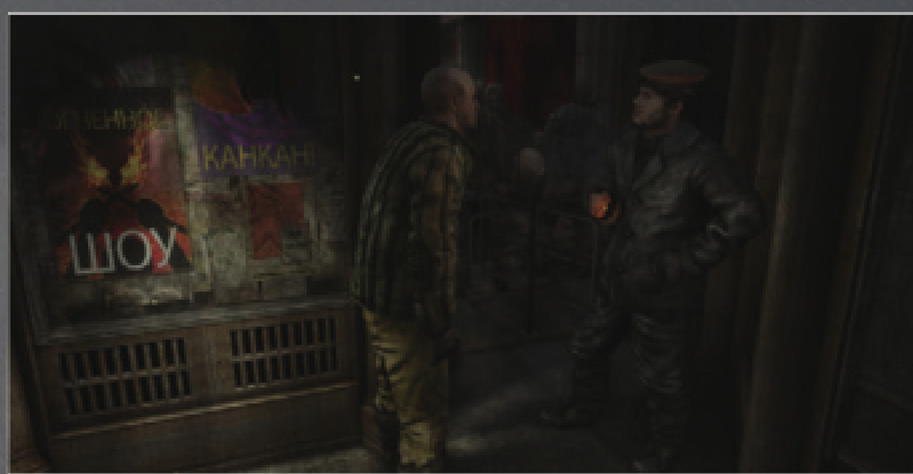
将视角转向对面，在长凳上有两个女人正在交谈，听她们说完后获得道德点。

●道德点 #38



在通道右前方有一位老人正在给一群小孩表演影子模仿秀，听老人上完课后即可获得道德点。

●道德点 #39




向前穿过市场，在剧场门口有一名观众正在和场务争论，在一旁等他们争论结束后再与场务对话，获得道德点奖励。

●日记 #13



从左边进入剧院，在等待席的长椅上即可找到日记。

●道德点 #40



返回出口，跟随 Pavel 进入剧院观看演出，等到表演结束后即可获得道德点，同时解锁成就 / 奖杯 “Patron of the Arts”。

●道德点 #41



跟随 Pavel 进入后台，听完演出女郎的对话后获得道德点。

●道德点 #42



离开后台之后一路走到道路尽头，在右面的澡堂外偷听两名女性的谈话，对话结束后可以获得道德点奖励。

## KORBUT

●道德点 #43




剧情演出结束后进入通风管道，来到隔壁会议室附近偷听两位红军长官的谈话，在偷听的过程中即可自动解锁成就 / 奖杯 “Within a Hair of Death”，同时在对话完毕后获得道德点奖励。

## REVOLUTION

本关需要打两遍，第一遍在不杀人且不被发现的情况下通关，解锁成就 / 奖杯 “Invisible

Soldier”；第二遍需要杀死所有敌人，以解锁成就 / 奖杯“Derailed”。下文的收集流程以解锁“Invisible Soldier”为目标。

## ●道德点 #44



从通风管道来到一个密闭的房间，出门右转，通道内有一个安检门，注意不要从门中间通过，从右侧绕过去即可。击晕留守在二楼的两名守卫后下到底楼，此时底楼的守卫正通过电话机和其他同伴通话，躲在一边听完对话后即可获得道德点。

## ●保险箱 #6





获得道德点 #44 后击晕守卫，随后来到楼梯左侧，在桌上拿到保险箱的钥匙。接下来再次上楼，在二楼跃过楼梯的断裂处登上顶楼。推开铁门进入顶楼的房间，保险箱就在一张桌子上。

## ●日记 #14



返回底层，来到左侧的隔间，在办公桌上找到日记。

## ●道德点 #45



打开旋转阀门离开隔间，关掉右前方的电闸，然后往左走出通道后再转向 180°，紧贴着右侧的墙面前行。来到一辆吊车附近时，通过木板和箱子进入斜上方的方形管道。







接下来沿着管道走到尽头，出管道后贴着左面的墙壁前行，在第一个路口左转后开门进入另一座设施内部。往前走几步会看到两名敌人正在对话，听完对话后即可获得道德点。

## ●日记 #15



继续前行，从通道出来后会看到一个士兵正在单杠上锻炼，将视角转向右边，即可看到不远处的木架上有一本日记。

## ●保险箱 #7



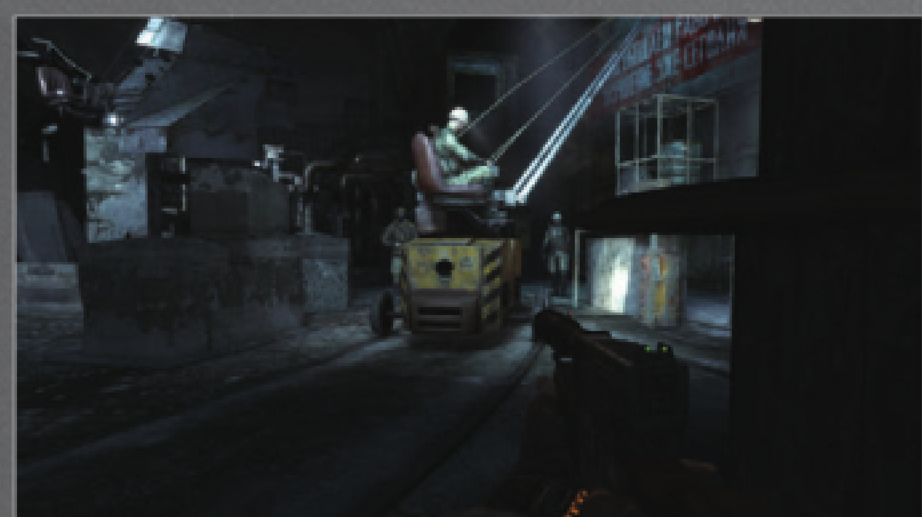


保险箱的钥匙位于日记 #15 左侧不远处的桌上，拿到钥匙后返回获取道德点 #45 的隔间，先来到门口右侧，等待其中一名士兵出来后进入隔间，紧接着再左转即可在架子上找到保险箱。

## ●道德点 #46



返回单杠男所在处，这次向左转直行穿过一个房间后在右前方的墙上找到一个拉杆，拉下拉杆即可打开前方的大门。



通过大门后立即靠向右侧，贴着边缘一路走到另一台吊车附近。在暗处藏好，等到工人离开吊车后即可获得道德点。

## ●保险箱 #8




继续贴着右侧的墙壁直行，在不远处会看到一个旋转阀门，趁附近的敌人不备快速打开阀门进入设施内部。来到下一个开阔区域后，在正前方的工事内有一名士兵正在检查电箱，保险箱钥匙就在他的旁边。先关闭左侧墙上的电灯后再进入工事，将士兵击晕后即可安全拿到钥匙。



特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 蒸汽世代

离开工事后左转来到区域的最右侧，关闭墙上的电路开关后前行并顺着楼梯登上二楼。接下来沿着二楼的管道来到区域左侧，下楼后立即进入前方的地道。直走再左转出地道后沿着地面投射的阴影再次回到区域左侧，通过楼梯上到二楼即可抵达控制室。保险箱就在控制室内。







### ●日记 #16



打开保险箱 #8 后，在其斜对面的桌上即可找到日记。

### ●道德点 #47

得到日记 #16 后，拉下旁边的拉杆关闭风扇，随后离开控制室，右转走到尽头后下楼。在此处等待一小会儿，如果之前没有被发现，那么敌人很快就会结束对话，玩家也会因此获得一个道德点。



### ●道德点 #48

回到二楼风扇处，接近风扇后即可触发剧情演出。来到下一个区域后在平台上偷听下面的两名士兵对话，随后获得道德点奖励。






### ●日记 #17



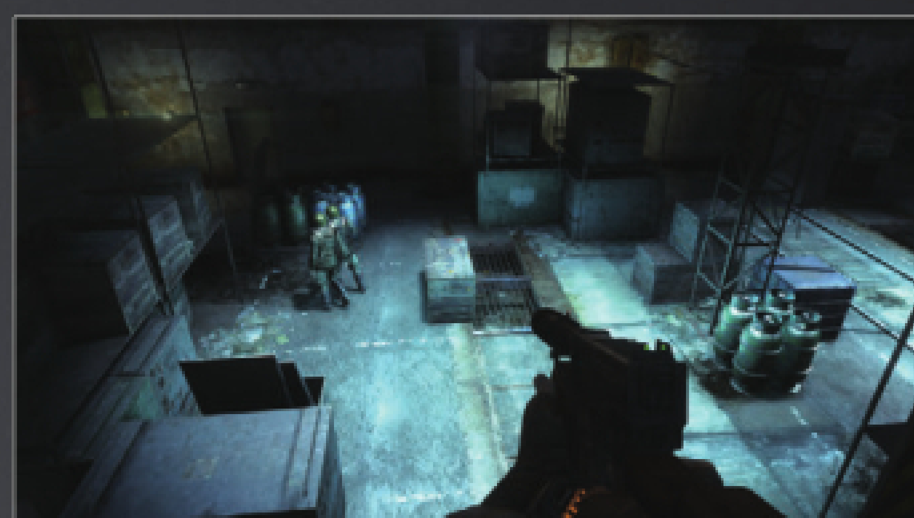
通过楼梯下到一楼，日记就在前方的一张小桌上。

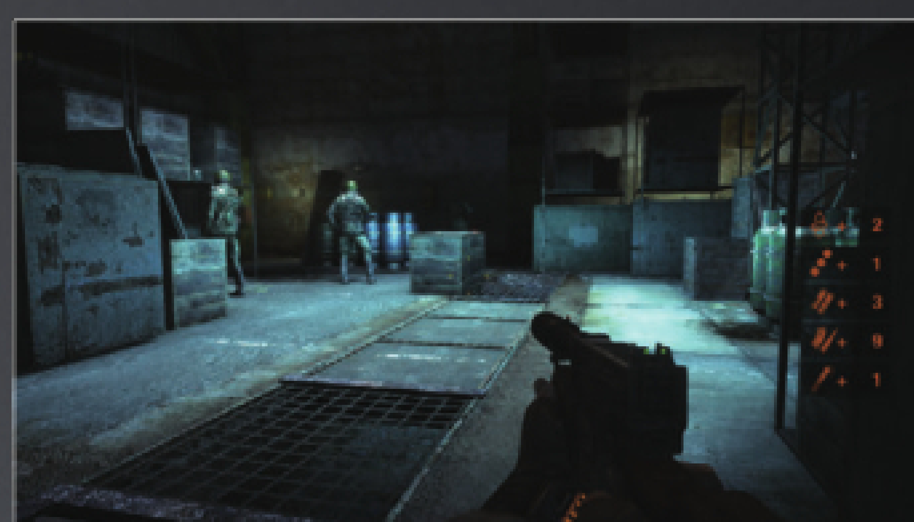
### ●保险箱 #9






拿到日记 #17 后紧贴左侧的墙面前行，来到区域中段时，前方会出现木制梯子，顺着梯子来到架子的顶端，然后跳到左侧的管道上，保险箱就在前方不远处。





从保险箱朝对面的区域望过去，钥匙就在区域中央的一个箱子上。由于那里暴露在灯光下，所以不要贸然靠近，先从左侧管道尽头下到地面，然后躲在暗处等待钥匙附近的三名敌人全部转过身时快速将钥匙拿到手。接下来原路返回至保险箱处即可。

### ●道德点 #49




打开保险箱 #9 后离开这片区域，进入隧道后会遇到一名轨道车驾驶员正在与另一名士兵交谈，躲在一旁等他们对话完毕后即可得到道德点。接下来在暗处一路潜行即可通过关卡。

## REGINA

### ●道德点 #50



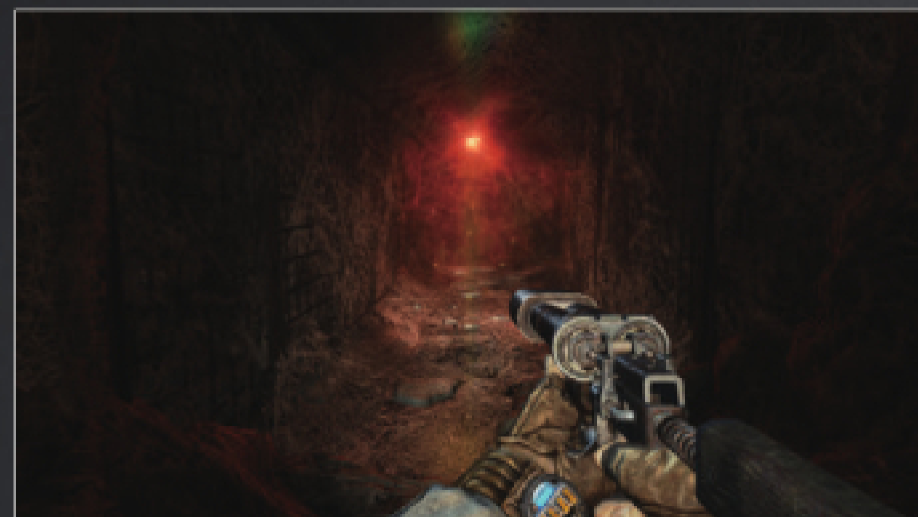
坐上车与安德鲁分别后不久即可在左侧发现一个房间，进入房间后即可获得道德点。

### ●道德点 #51

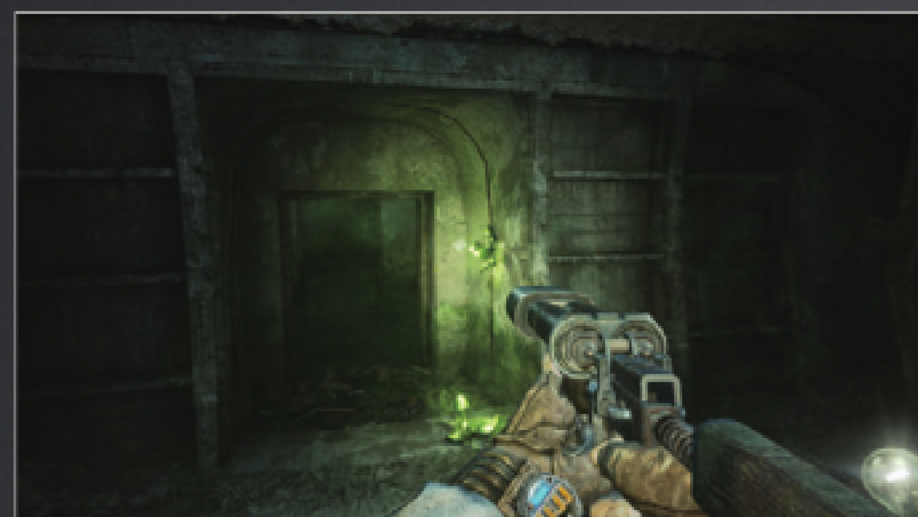
上车继续前行，在下一扇门前再次停下，推门进入蜘蛛巢穴。在巢穴的最深处找到一个亮着红色警报灯的区域，进入这个区域即可获得道德

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

点。此外，玩家还可以拉下附近的一个拉杆，即可令这个区域的照明系统恢复正常，在一口气杀死所有蜘蛛的同时解锁成就 / 奖杯 “Tortoise”。

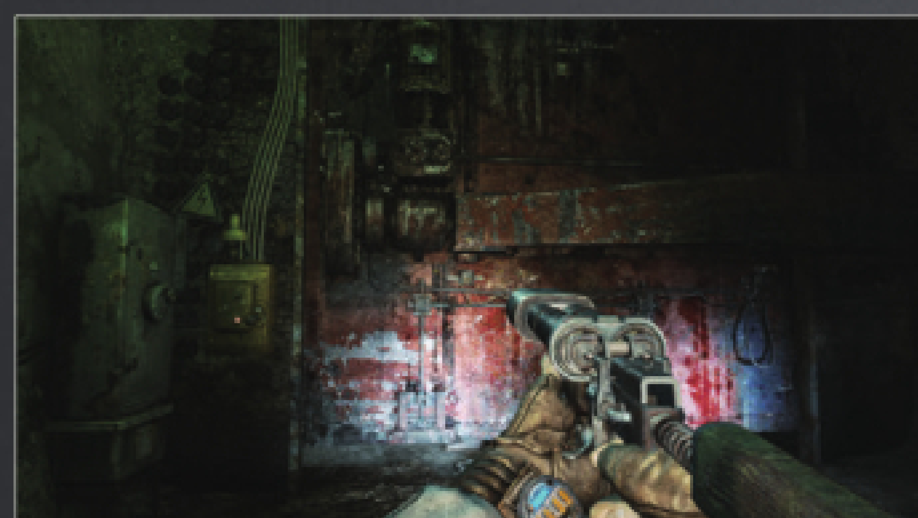


## ●道德点 #52

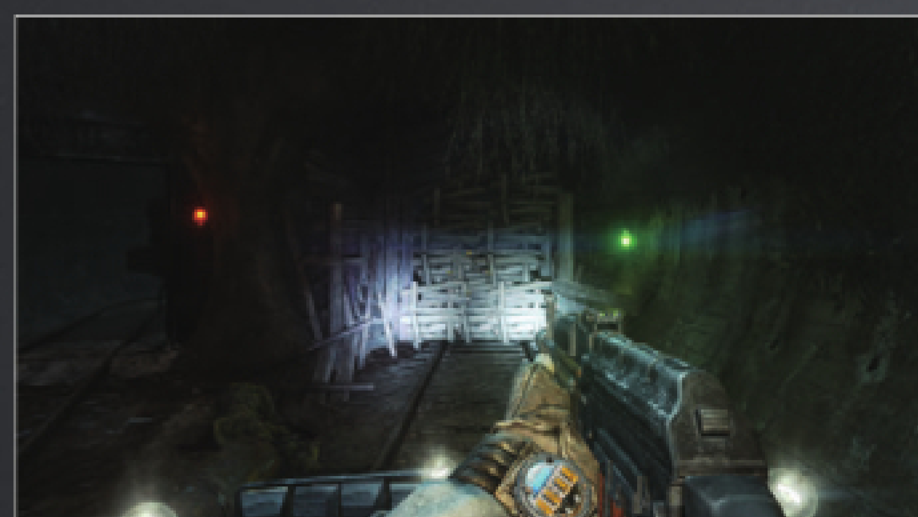


回到车上继续前行，来到下一个房间前（依然位于左侧）停下，进入房间的最深处即可获得道德点。

## ●道德点 #53



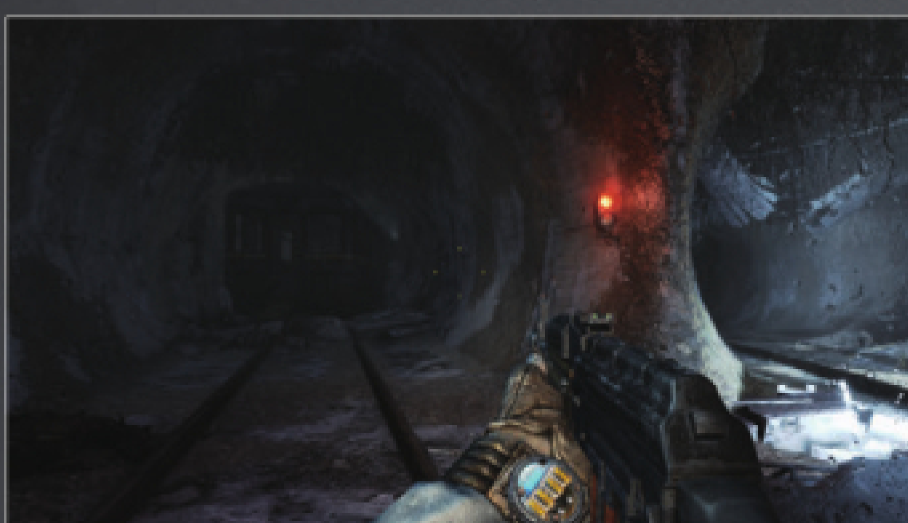
回到车上继续前行直到隧道的尽头，玩家需要将阻隔前方道路的闸门打开才能继续前行。先前往右面的设施内打开里面的电力开关，然后回到闸门处拉下拉杆即可打开闸门。



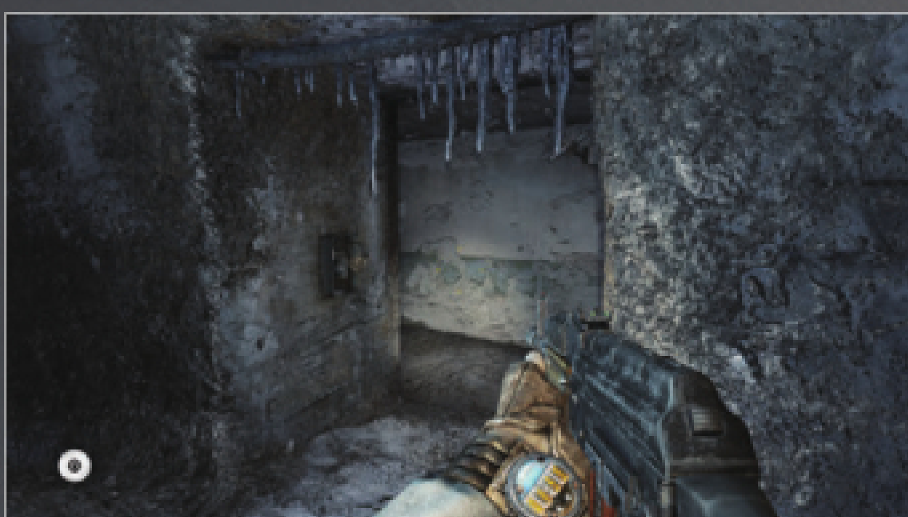
打开闸门后遇到分岔路口，不要忙着驾车前行，来到铁轨左侧将铁轨接到直行的路口那里，接着上车开足马力撞开前方的木板即可获得道德点奖励（注意提前脱下防毒面具）。

## ●道德点 #54

返回岔路口，将铁轨接到左侧的岔路上，上车前行一段距离后便会遇到第二个岔路。这里无须扳动铁轨，下车步行进入左侧岔路的废弃列车，在车厢的最深处即可收获道德点。

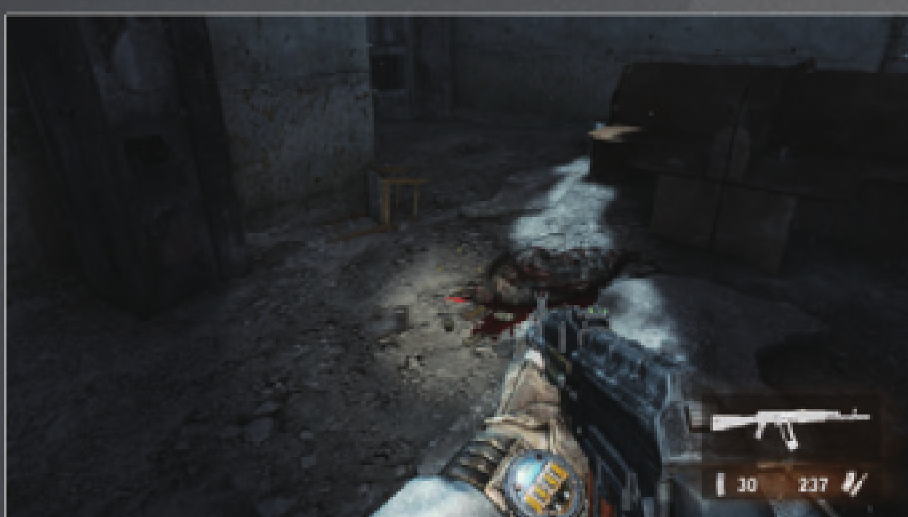


## ●道德点 #55



继续驾车直行，一段距离之后会有一节车厢阻碍玩家前进的道路。从此处下车并进入右侧的房间即可得到道德点。

## ●保险箱 #10





获得道德点 #55 后继续探索房间，在房间的最深处地面上可以捡到保险箱钥匙，接着往回走，在左侧的一个隔间内即可找到保险箱。

## ●道德点 #56

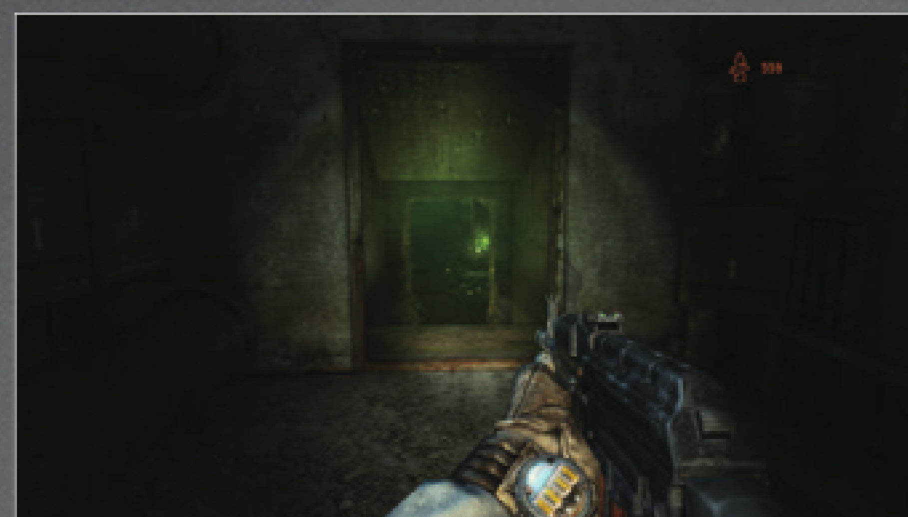


回到车上，开足马力顶住前方的车厢前进，此时会有不少袭击轨道车的守望者从后方的铁轨出现，准备好步枪提前观察它们来时的方位进行应对。无伤杀死前来袭击的所有守望者可以解锁成就 / 奖杯 “Scram”。



在开车时注意左侧有一个疑似诊所的房间可以进入，来到房间的最深处即可获得道德点。如果错过也不要紧，可以在杀死所有守望者后再步行返回此处。

## ●道德点 #57



和道德点 #56 一样，之后右侧也会出现一个可供出入的区域，进入后不久即可获得道德点。

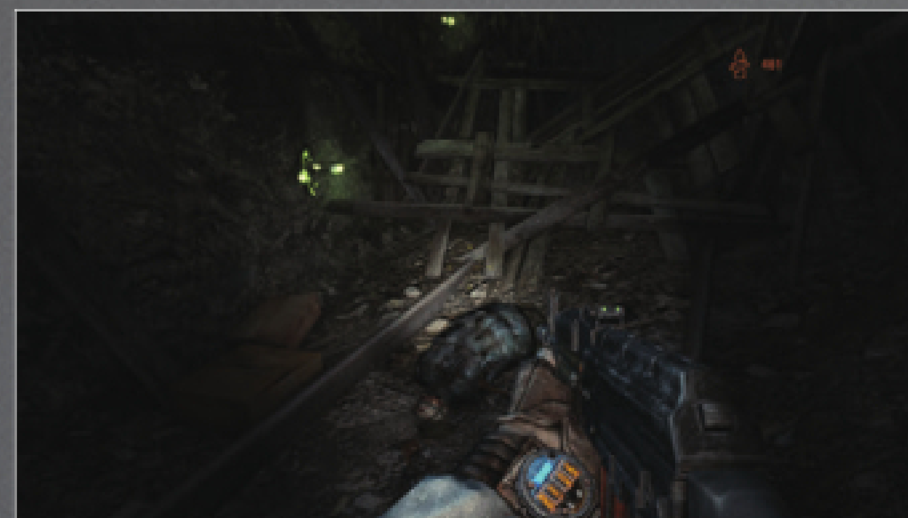
## ●日记 #18



日记位于得到道德点 #57 区域的最深处。

# BANDITS

## ●道德点 #58



章节开始后回头一路走到尽头即可获得道德点奖励。

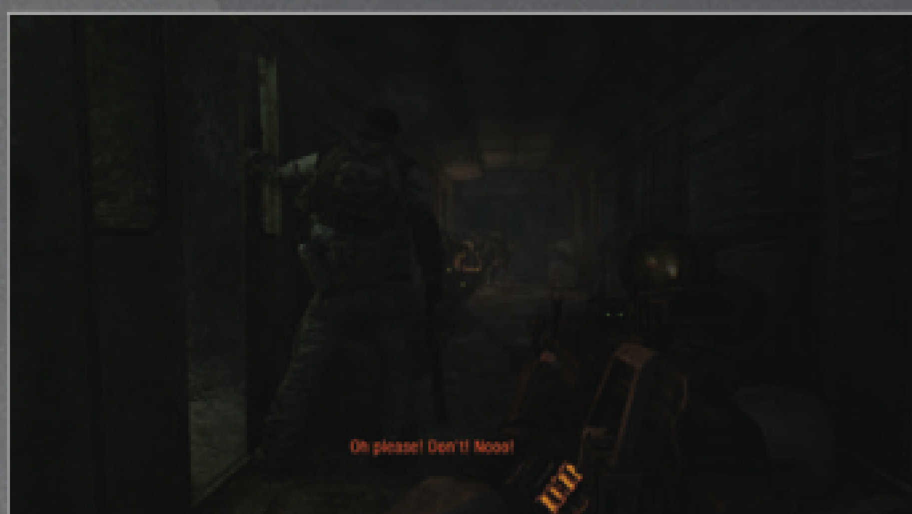
## ●道德点 #59

上车继续前进，撞开一堵木墙后会遇到一伙来自红军阵线的难民，下车听完每一个人说的话后即可获得道德点奖励。同时，玩家还可以在这个难民营地补给武器弹药。



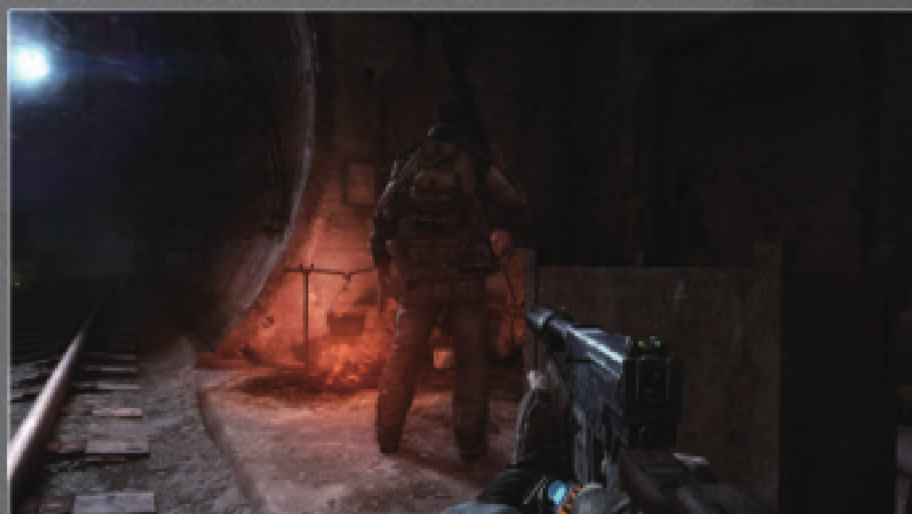
### ●道德点 #60





上车继续前进，不久后在隧道右侧会出现一个通道，里面有两名土匪正在威胁一个女性难民。下车穿过通道后进入列车车厢，将两名土匪全部干掉后即可获得道德点。

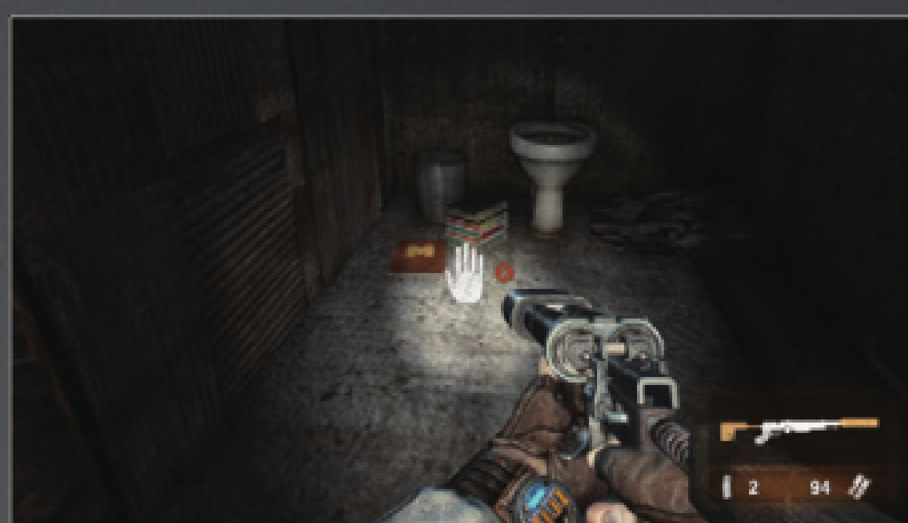
### ●日记 #19



获得道德点 #60 后先不要上车，步行一段距离后即可来到一个分岔路口，这里驻扎着不少土匪，将他们全部清理干净之后再进入右侧的隧道。这时会看见一个土匪正在虐待一名囚犯，干掉土匪并释放囚犯，后者就会帮助主角移开铁轨上的障碍物。



上车继续前行，经过一段辐射值超标的区域后在右侧可以看到一个亮着灯的通道入口，进去后是一个卫生间，日记就在卫生间右侧的隔间之中。



### ●保险箱 #11



离开卫生间前行数步，在隧道左侧可以看到一节列车车厢，干掉在这里守卫的土匪后进入车厢，在车尾的座椅上找到保险箱钥匙。



来到列车对面的区域，一路直行在最尽头的房间里可以找到保险箱。

### ●道德点 #61



继续驾车前进，来到下一个岔路口时先直行驶到尽头，可以获得一个道德点。

### ●道德点 #62



返回岔路口驶进右面的隧道，听到一名妇女的哭喊后下车，进入隧道右侧的通道。这里有不少土匪，但站位都比较分散，利用飞到和走位将他们全部暗杀掉可以解锁成就 / 奖杯“Commando”。



来到区域最深处，推门并杀死正在施暴的一名土匪后即可获得道德点。



### ●日记 #20



日记位于获得道德点 #62 的房间外面的一张桌子上，附近的椅子上坐着一具尸体。

## DARK WATER

### ●日记 #21



日记就位于船头，章节开始后即可拿到。

## VENICE

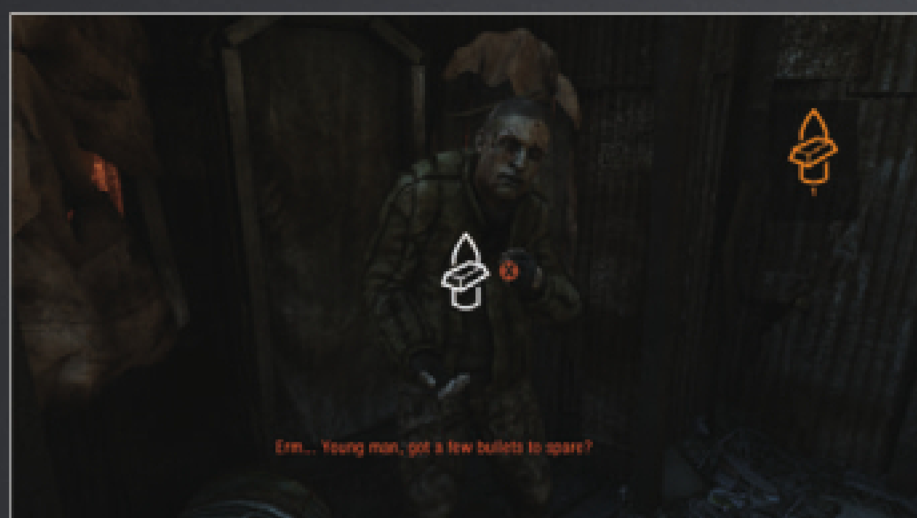
### ●道德点 #63



下船后沿着图示路线走到一个乞丐旁边，施舍给他一颗军用子弹后即可获得道德点。







● 道德点 #64



离开乞丐所在的小巷子，直行然后左转可以碰到一个坐在水管上的红衣男孩，进入红衣男孩身后的巷道，给其中一名乞丐一颗军用子弹后获得道德点。

● 日记 #22



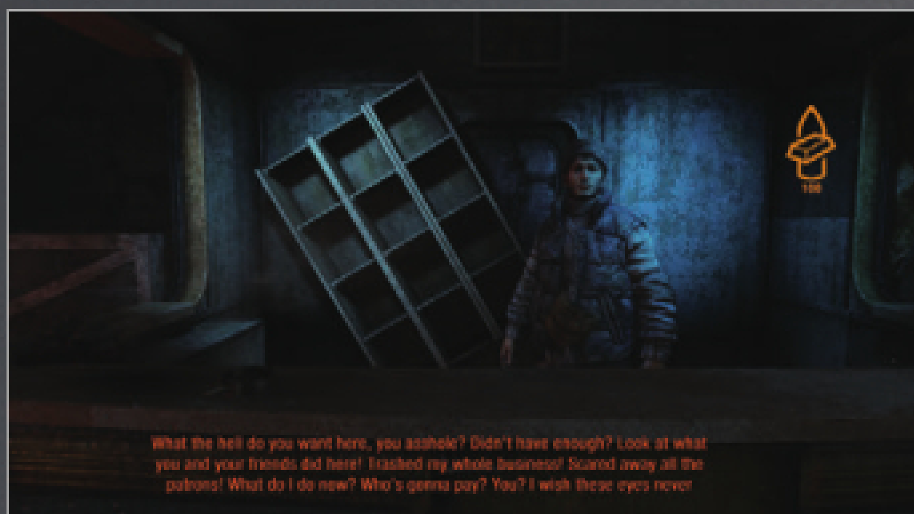
离开巷子后右转走几步之后再左转上楼，日记就位于办公桌旁的一个纸箱上。

● 道德点 #65

下楼后沿着道路继续往前即可来到酒吧，向吧台后面的老板买一杯酒，喝下之后即可获得道德点。注意可以在这里连买 3 杯酒，以解锁成就 / 奖杯“Cheers!”。



● 道德点 #66



解锁“Cheers!”后主角会发酒疯砸烂老板身后的酒柜，之后彻底不省人事。接下来等醒来后再回到酒吧，给老板 100 颗军用子弹作为赔偿，可以获得道德点。

● 道德点 #67 & #68



离开酒吧继续前行，穿过弹药商店旁的通道后左转一直走到尽头，可以遇到一名丢失泰迪熊玩偶的孩子。接着来到对面的射击场，花费 10 颗军用子弹参加射击比赛后即可获得 1 个道德点。接下来只要再连续参加 2 轮比赛即可赢得泰迪熊玩偶，将玩偶还给孩子后再次得到道德点奖励，同时解锁成就 / 奖杯“Reunion”

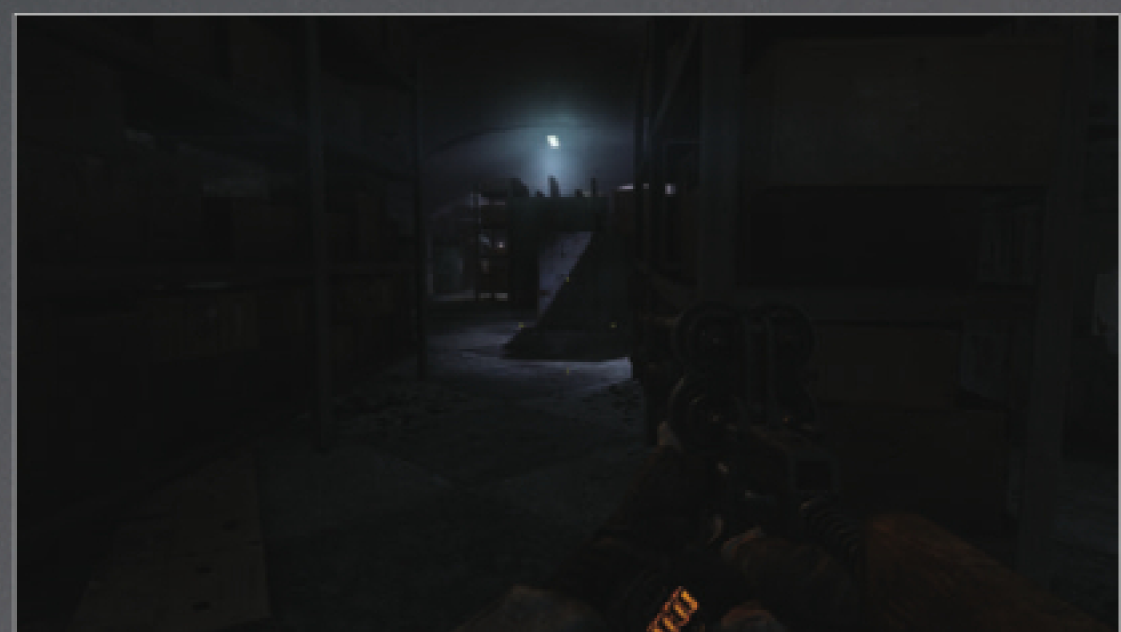
● 日记 #23



沿着道路继续前进来到一家脱衣舞俱乐部，通过里面的楼梯下到一楼后，在一个玻璃柜的顶部可以找到日记。

● 道德点 #69

拿到日记后，靠近左侧的列车车厢即可触发一段剧情，注意如果花钱看脱衣舞表演的话会扣道德点。



接下来按照指南针的指示进入红军所在的区域，玩家需要在不杀人以及不击晕敌人的情况下潜行通过才能得到道德点。场景内有很多架子和箱子等障碍物，只需注意光源以及守卫的巡逻路线即可，潜行难度不高。成功抵达区域最深处 Pavel 所在的房间即可获得道德点。

## SUNDOWN

● 日记 #24



来到地面后直走穿过沼泽，在一座加油站（位于飞机残骸的前面，沼泽边的平房）里面的桌上即可找到日记。

● 道德点 #70



接下来进入飞机残骸，在客舱内找到油罐，然后将它带到右前方的一个小河边。使用油罐发动机器后等木筏漂过来，在此期间有不少怪物会前来袭击，可以提前在周围放一些捕兽夹。上船后离开这里即可获得道德点。

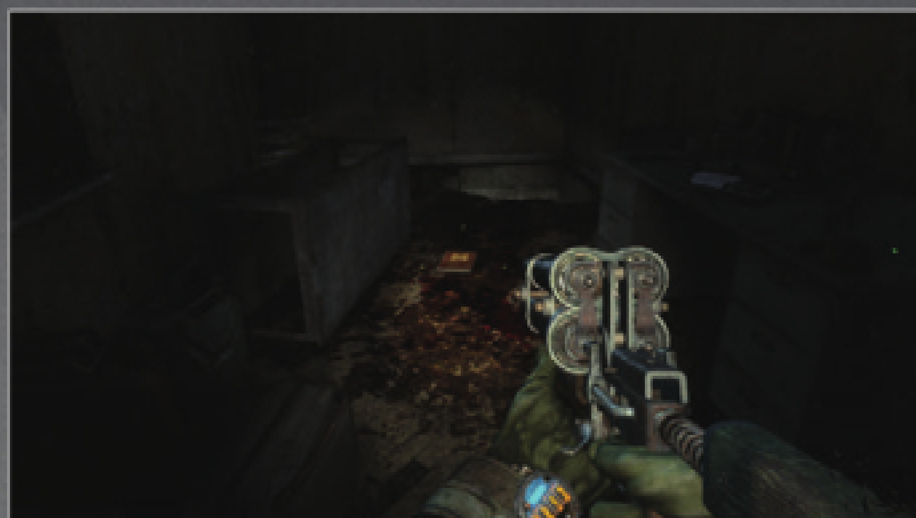
## NIGHTFALL

● 日记 #25

离开木筏来到地面后朝前走，在一辆挖掘机的后面可以看到一栋倒塌了一半的建筑，从右侧进入建筑的二楼，在收音机所在的房间地面可以

找到日记。临走之前别忘了去往右边的房间拿到夜视仪。





## UNDERCITY

### ●道德点 #71



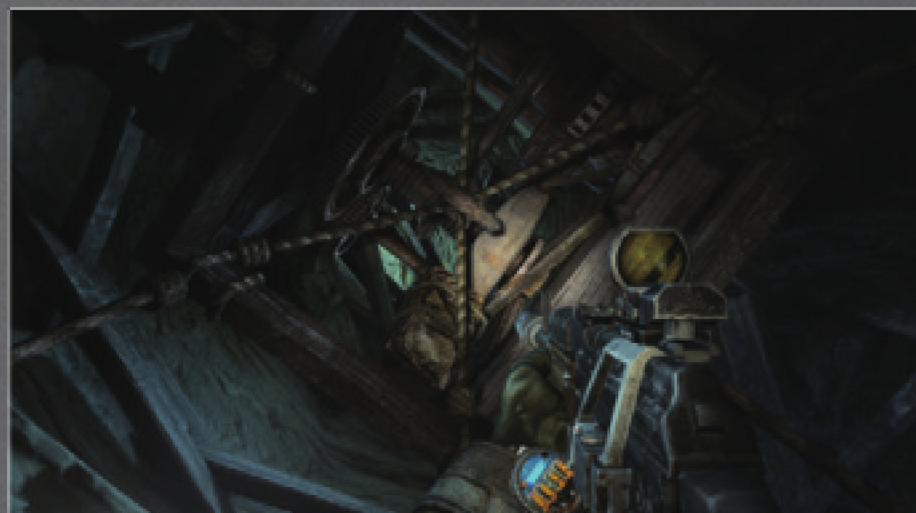
教堂被入侵后进入地下，在一个满地死尸的区域的地面上可以找到一个录音机，播放之后听完录音获得道德点。

### ●道德点 #72



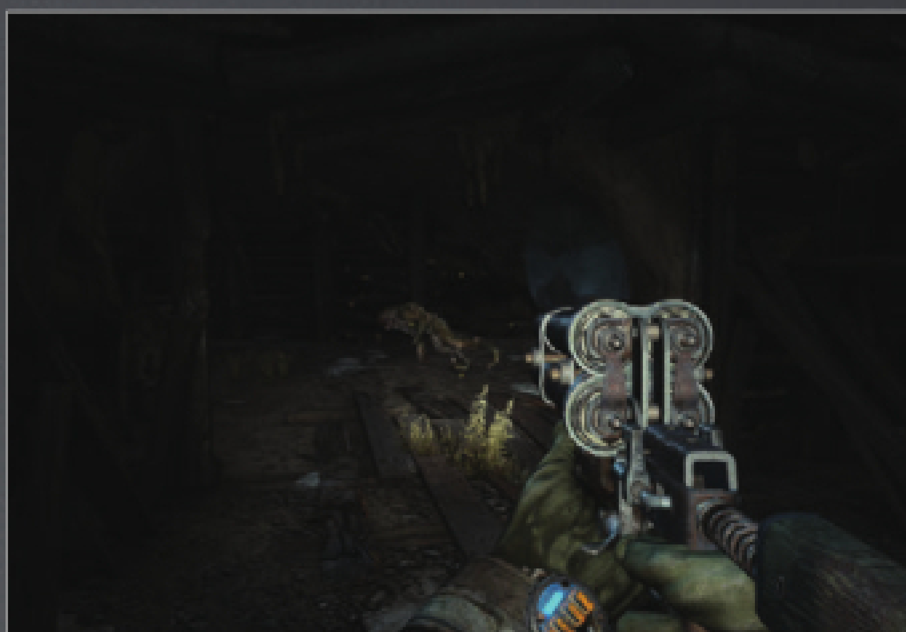
沿着通道继续前行，在一处区域会出现幻象，随后即可自动获得道德点。

### ●道德点 #73



通过出现幻象的区域后，进入升降机将视角保持朝上，过一会儿便会获得道德点。

### ●道德点 #74



接下来注意提前切换好霰弹枪，等变异体爬上升降梯后再开枪，两枪即可击倒一名敌人。离开升降梯后沿着通道继续前进，遇到第二波怪物时（一大群怪物从右向左横穿隧道那里）如果选择不开枪发动攻击那么便可以获得道德点奖励，反之则会被扣道德点。

### ●道德点 #75



获得道德点 #74 后进入右前方的隧道，一路直行来到尽头再次进入一个幻象区域，可再获得一个道德点。

### ●道德点 #76



来到一个开阔的山谷后，再次乘坐升降梯向下，之后再通过楼梯下到谷底，干掉这里的怪物之后按照指南针的指示在对面找到一个向上的楼梯。在登上楼梯之前如图所示向左转，然后翻动一个怪物尸体即可获得道德点。



接下来会遇到 BOSS 战，干掉 BOSS 后可以解锁成就 / 奖杯“Big Momma”。

## CONTAGION

### ●道德点 #77 & 78



离开通风管道后来到隔壁正在行刑的房间，从背后快速将两名行刑的士兵击晕，即可获得一个道德点奖励，接下来靠近那名濒死的士兵，听完他的遗言后可以再得到一个道德点。

### ●道德点 #79







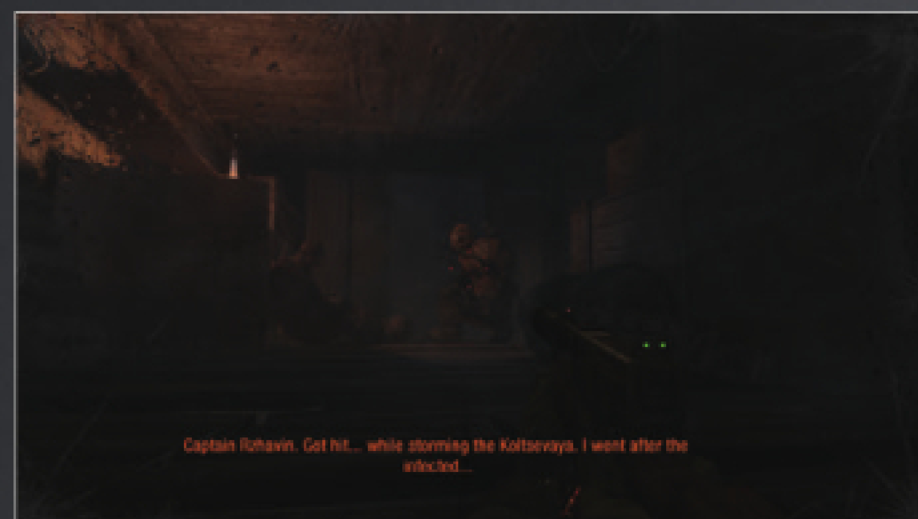
离开房间进入一条隧道，前行不久后会遇到不少敌人，等他们分散开来之后逐一击晕。之后左转穿过第一个房间抵达后面的一条隧道，在隧道的一个低洼处可以找到一个隐藏的补给箱，获取补给后即可得到道德点。注意，在低洼处附近有一根绊线，不要碰到，否则便会惊动附近的敌人。

### ●道德点 #80



来到隧道的另一个出口附近，先不要露头，等一名敌人走到出口附近并且背过身查看架子上的东西时再进去将其击晕，进入屋子后，关闭附近的光源，在这里等一小会儿，直到另一名敌人进来时从背后溜过去将他击晕，接着打开对面蓝色的铁门来到下一片区域。





进入下一片区域后直走进入对面的地道。别忘了戴上防毒面具。一路来到地道的另一端，在出口处可以看到两名士兵正在交谈，等到其中一名士兵将已被感染的士兵处决之后即可获得道德点。

## ●保险箱 #12







来到被感染的士兵的尸体前右转，击晕那名处决的士兵，然后直走来到对面的门口，拉下门上的拉杆关闭下个区域的光源。等到士兵开始投放燃烧弹后进入下个区域，从背后将他们击晕，最后来到列车前，只有击晕长官后前方的那名士兵才会敲破车门。





进入列车车厢后右转，穿过一片着火的区域后接连击晕两名此处的守卫，在火场出口对面铁栅栏的左侧有一个小隔间，可以在此处获得保险箱钥匙。



拿到钥匙后按照下文日记 #26 的路线来到列车的二层车厢后，从日记所在房间右转出门然后来到隔壁的小房间，保险箱就在房间的地面上。

## ●日记 #26





原路返回至列车外，右转直走上楼即可进入列车的二楼车厢，在车厢最深处的一张桌子上即可找到日记。

## ●道德点 #81



返回获得保险箱 #12 的钥匙处，直走穿过另一片正在燃烧的区域后再进入不远处的地道中。穿过地道后回到地面，击晕留守在一楼的敌人后上到二楼，再次击晕在楼梯附近守卫的士兵，来到左前方的房间门口。



房间内有一名士兵正在工作，在门口等一会儿，直到其自言自语完毕后即可获得道德点。

## ●道德点 #82



来到关卡末尾，Anna 会被敌人当作人质，按照敌人的要求脱下面具即可获得道德点奖励，同时解锁成就 / 奖杯 “Savior”。

## ●道德点 #83



如果玩家在通关时没有杀死任何一名敌人便能获得一个额外的道德点，但要注意的是本关的结尾有一处 BUG，当玩家从获得道德点 #81 的地方继续前行来到一个正在燃烧的图书馆中，往右走便会触发一堆木板的坍塌，在正常情况下坍塌不会令前方的敌人产生警觉，但 BUG 会导致无论玩家以何种方式通过这里，都会被敌人察觉，进而朝玩家发起攻击。这个 BUG 发生的概率非常高，即便读档回到上一次的存档点也无法解决，

遇上只能重开关卡。不过笔者建议遇上此 BUG 的玩家放弃这个道德点，因为只要将攻略所提到的其他道德点集齐仍然足以打出好结局，将时间浪费在这里得不偿失。

## QUARANTINE

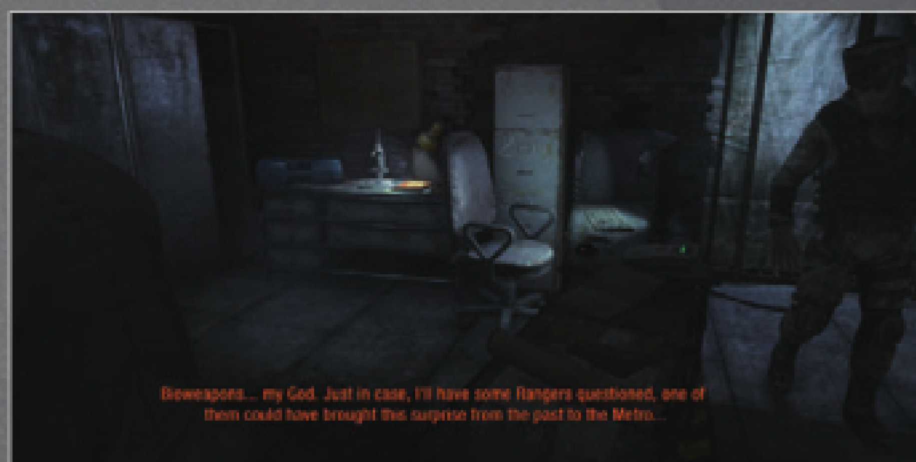
### ●道德点 #84





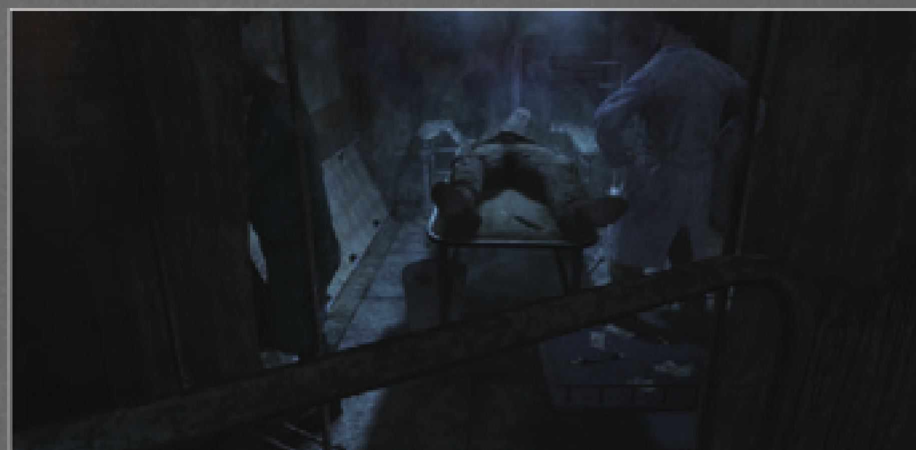
章节开始后下楼，在各个帘子前停留一会，观察病人的对话和行为，接着来到左面的焚烧炉，观看一具尸体火化的过程，最后在出口右侧隔间外听完医生和病人的对话后获得道德点。

### ●日记 #27




和一名医生以及一名士兵一起从消毒室出来后，在右面的办公桌上可以找到一本日记。

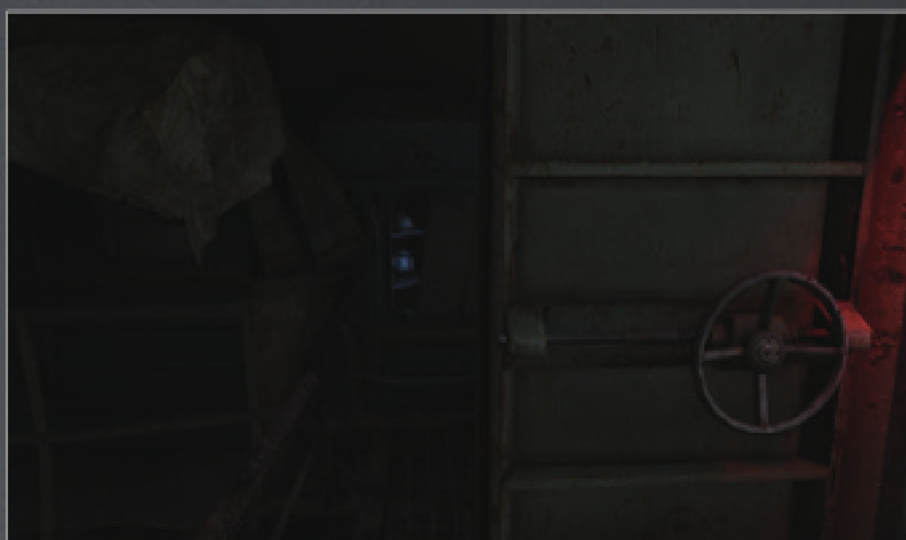
### ●道德点 #85



来到左侧，观察手术台上的男子，过一会可以获得道德点奖励。



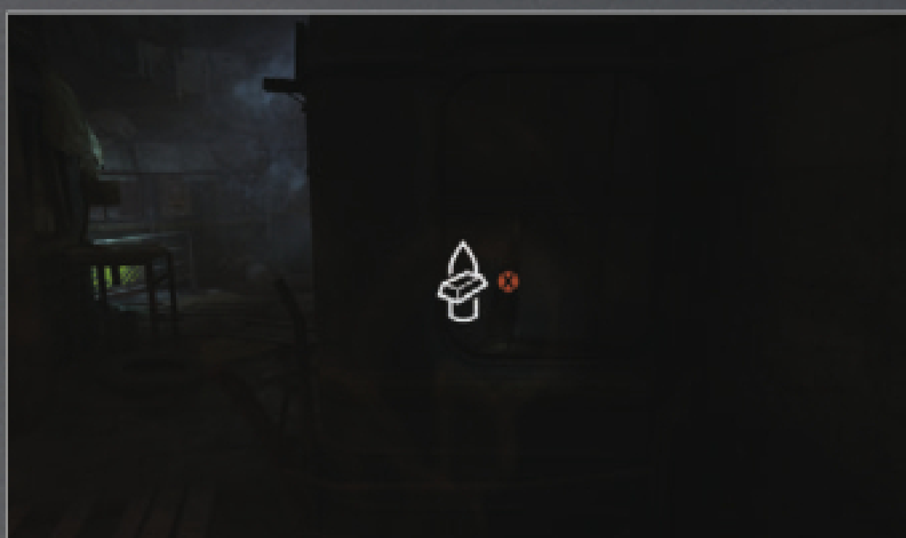
### ●道德点 #86



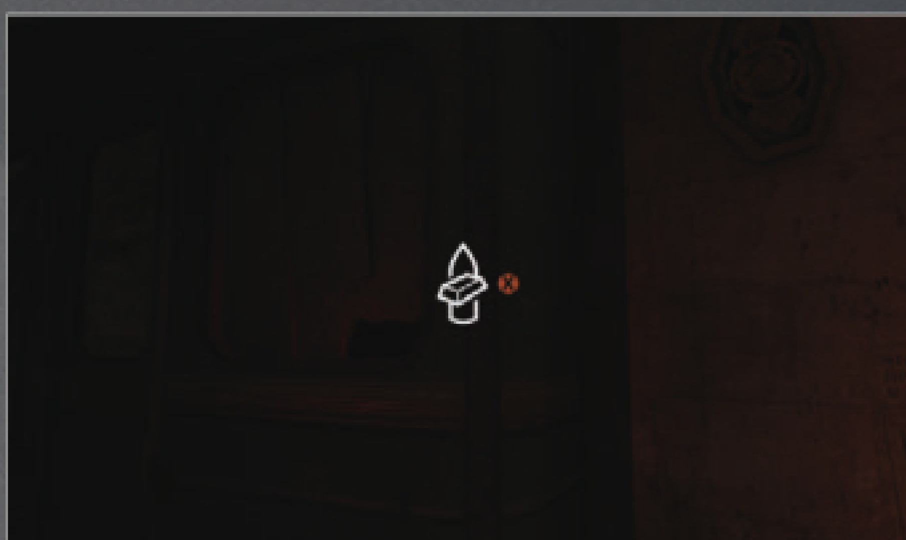
继续前行，穿过人群之后上到二楼，穿过一道门进入下一个区域先左转下楼，等门自动关闭后再上楼，从尽头处的壁橱内拿到隐藏弹药。



下楼后，在左前方靠近流水的破窗内拿到隐藏弹药。



之后左转再前进几步，抵达尽头后回过头朝左后方望去，可以在一个窗户里找到隐藏弹药。

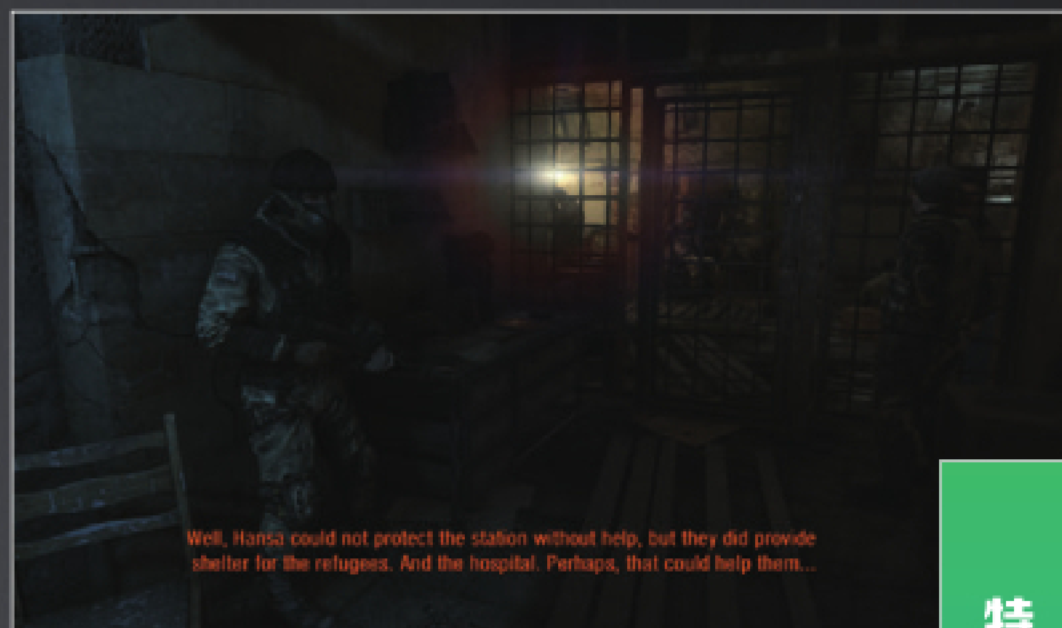


沿着巷道继续前进几步，在右侧的一扇窗户的破口里再得到一些隐藏弹药即可获得道德点。



继续向前转弯，同样是右侧的窗户，可以拿到最后的隐藏弹药。

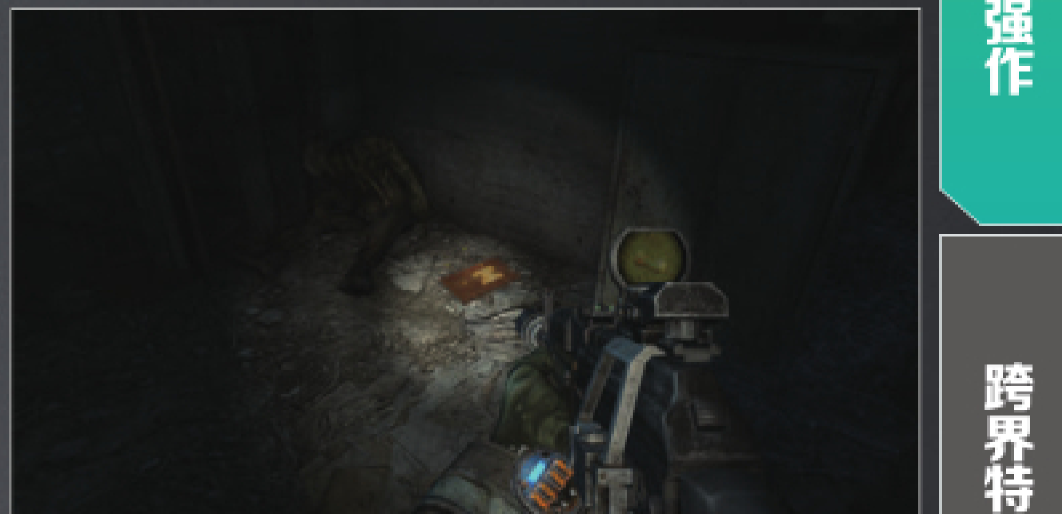
### ●日记 #28




与 Khan 汇合后一起走到通道尽头，Khan 会转到左侧敲门，这时玩家可以向右转，在左前方的桌子上找到日记。

## KHAN

### ●日记 #29



跟随 Khan 通过几座大风扇所在的区域后，进门直走再右转，Khan 会去往左侧对面的通道，这里先不要跟着他，继续直走再左转即可找到日记。

### ●道德点 #87



继续前行直到和 Khan 一起涉水后，穿过一条隧道，前方的墙上有一台公共电话会自动响起来，接通电话后即可获得道德点。

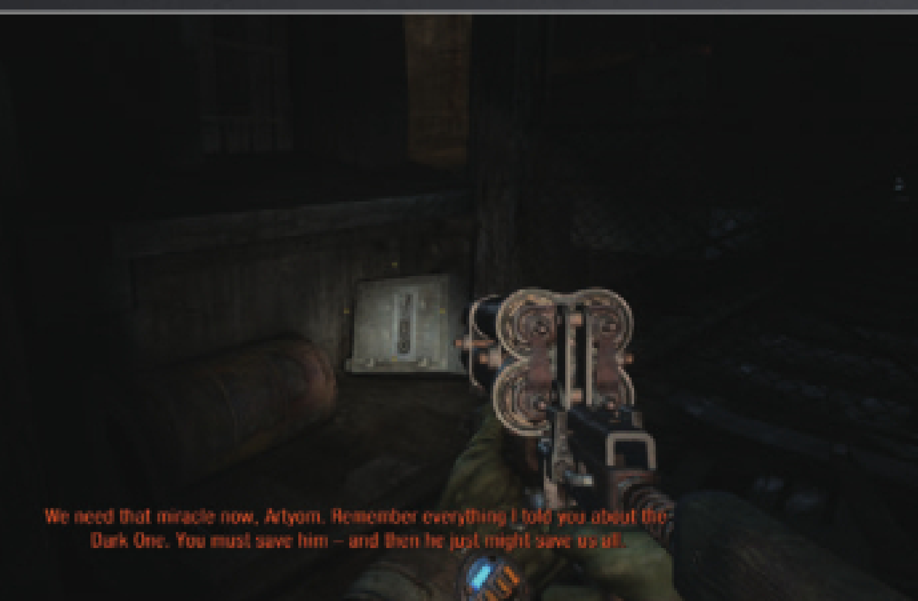
### ●道德点 #88




继续前行，穿过命运之河（river of fate）获得道德点。

### ●保险箱 #13

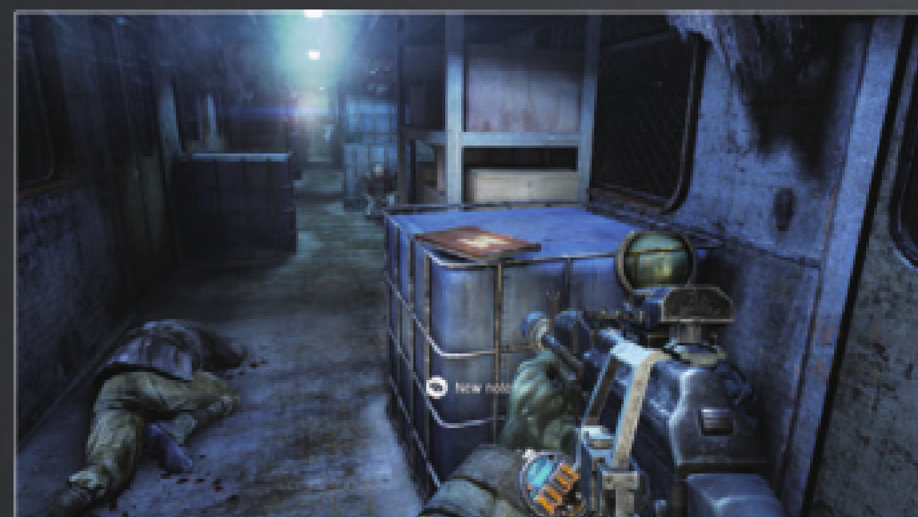





离开幻境之后，继续前行一段距离，在一个布满罐子的通道后面可以找到保险箱钥匙。接下来 Khan 会在旁边的隧道内找到一辆轨道车，先别急着上车，转身在车后面的轨道左侧找到保险箱。

## THE CHASE

### ●日记 #30



跳上火车后往前走，进入车厢后在右前方的货箱上即可发现日记。

## THE CROSSING

### ●道德点 #89



章节开始后沿着指南针的指示一路前行，在穿过一片快要破碎的冰面后，在道路左侧的广告牌边与黑裔交流，对话完毕后获得道德点。

### ●道德点 #90



继续沿着道路向上行进，在不远处的一个分岔路口向右转来到桥下，在该区域的尽头可获得道德点。

### ●日记 #31



获得道德点 #90 后在附近的地面上可以找到一本日记。

### ●日记 #32



一路来到大桥桥面，进入废弃车厢，之后会遇上 demons 的袭击而落水，爬上冰面后快速朝右前方前进直到爬上一条破船，日记就位于船头的尸体旁。

## BRIDGE

### ●道德点 #91



章节开始后左转然后一直走到尽头进入一个没有门的隔间即可获得道德点。

### ●保险箱 #14



来到桥面后击杀在周围游荡的怪物，接下来一路前行，紧接着会看到前方有一只 demons 正在抓走一只落单的怪物。在事发地点有一处地面断裂的地方，从断裂处下去之后即可看到红色的保险箱钥匙。



回到桥面继续前进，直到看见一个正在燃烧的油桶，在其旁边的房间即可找到保险箱。

### ●道德点 #92



在进入保险箱 #14 的钥匙所在的地点时即可获得道德点。

### ●日记 #33



日记位于保险箱 #14 所在房间的桌面上。

## DEPOT

### ●道德点 #93

章节开始后离开隧道，在隧道出口左转来到一处房前停有一节列车车厢的建筑附近，继续向前走到尽头后左转进入建筑物内部，一直来到一辆皮卡车所在的车库中即可获得道德点。注意建筑物内有一根绊线，在行动时要多加留意。





●道德点 #94



离开建筑，跟随指南针的指示与几名游骑兵汇合，他们的营地内有武器和弹药商店，这是本作的最后一处商店，可以在这里进行最后的补给和改装武器。



接下来继续跟随指南针的指示来到列车的顶端，前方会出现不少敌人，在车顶停留一会儿，黑裔会将一个油桶推下，为主角创造出一个进入地下通道的入口。等待周围的士兵分散开来后从这个入口进入地道即可获得道德点。

●保险箱 #15



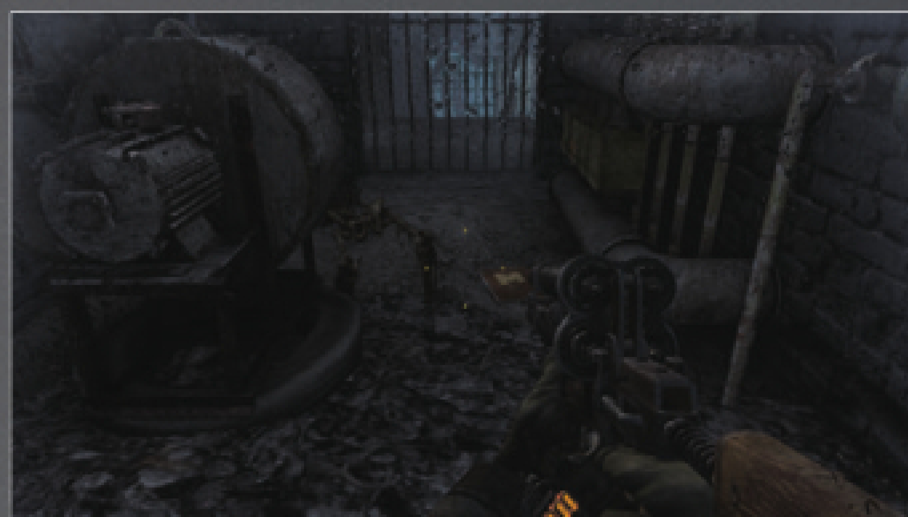
沿着地下通道一路走到另一端出口回到地面，然后左转往前走几步从另一个入口再次进入地道，保险箱钥匙就在这条地道的地面上。



原路离开地道，然后沿着右侧的墙壁一路直行，便能抵达一个满是瓦楞纸箱的仓库，保险箱就在仓库中段的右侧墙角。

●日记 #34





拿到所有的收集后离开这片区域，上楼后在黑裔的帮助下打开上锁的门来到第二片区域。进门后左转进入洗手间，然后通过左侧墙角的一个秘密入口来到隔壁的隔间之中，日记就在地面上。

●道德点 #95



离开第二片区域后在进入第三片区域时不要轻易推门，而是跟随黑裔的指引向右进入地下通道，一路来到地道的另一端再出地道即可潜入这个区域。由于敌人大多都朝向入口的铁门方向，因此很轻松就能通过潜行将他们暗杀。出地道后向左前方行进，一直来到尽头可以看到一扇红色的门，从门前的一个小洞钻进去后即可获得道德点。

●保险箱 #16

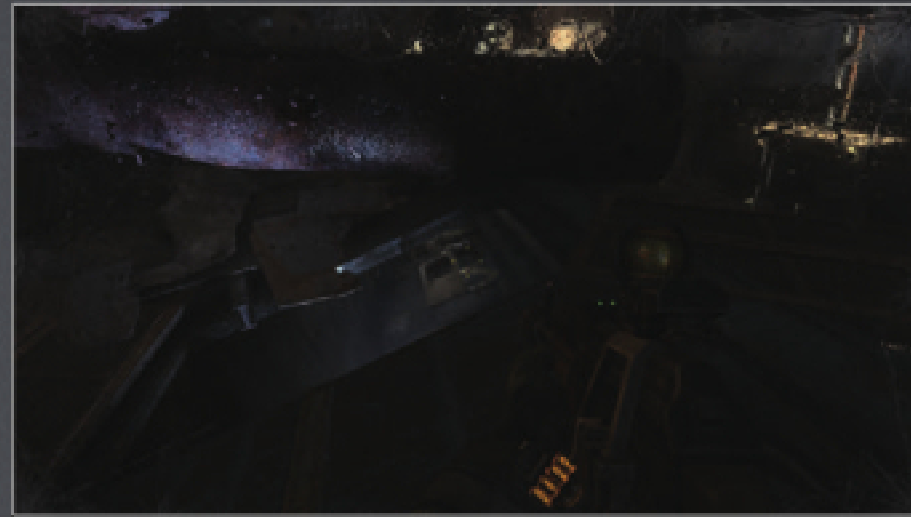
在获得道德点 #94 的小洞右边还有另一扇红色的门，玩家可在门前的车辆驾驶室内拿到保险箱钥匙。保险箱则位于该区域出口附近的小屋子里。





●道德点 #96



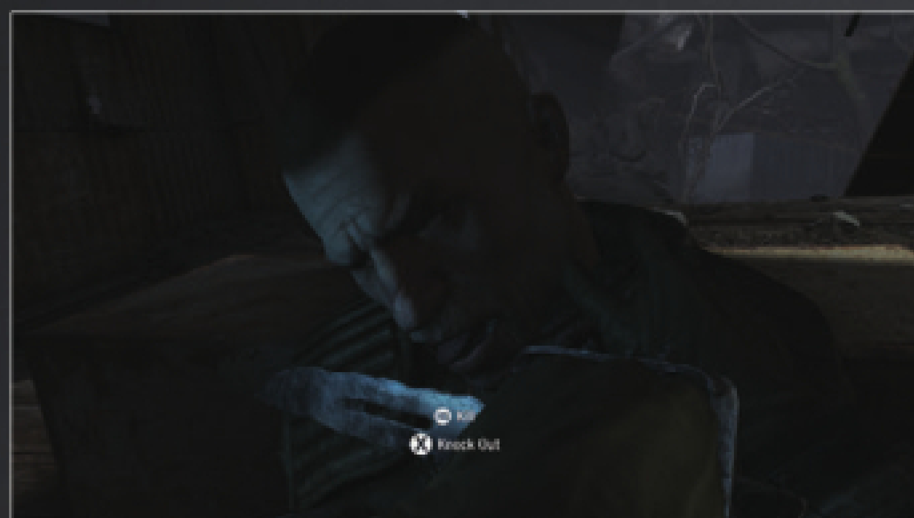




来到下一区域后出门向前走一直来到尽头然后左转进入车厢，从车厢的另一头出来后就近上楼来到顶层。沿着顶层的道路往右前方行进直到来到区域的左侧，从上方进入一个已经横过来的列车车厢，之后再从车厢中的一个洞口下到地道之中即可获得道德点。

●道德点 #97





出地道后右转上楼，一路走到最里面的房间会碰到一个红军间谍，选择击晕他可获得道德点，反之则会损失道德点。随后还可以解锁一个成就 / 奖杯“Secret”。

## THE DEAD CITY

本章关联成就 / 奖杯“Back to the Past”，玩家需要在关卡的不同地方找到所有的幻象，笔者将在下面的收集流程中增加所有幻象的位置指南，方便大家解锁成就 / 奖杯。

### ●保险箱 #17





章节开始后向左前方行进，进入左侧的一栋建筑后上楼，在楼梯的尽头可以找到一个保险箱。返回至一楼，在遇到的第二个房间（卫生间）里即可找到对应的钥匙。

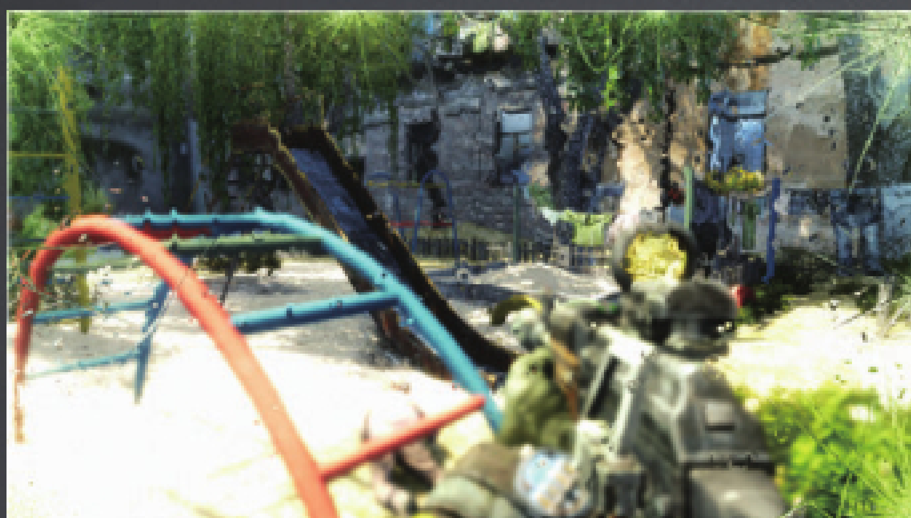
### ●日记 #35



打开卫生间旁边蓝色的门，在一张红色桌子后面的茶几上即可看到日记。

### ●幻象 #1

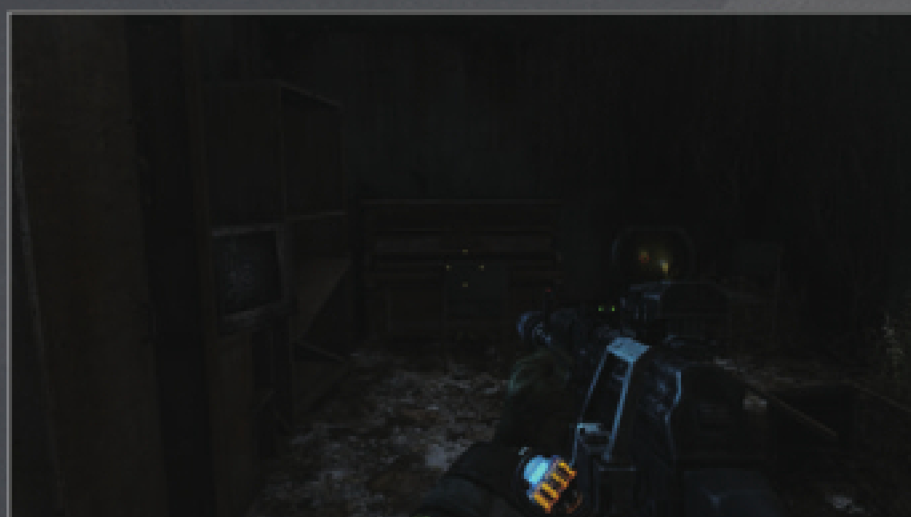
从左边的出口离开建筑并来到前方的公园内，自动看到第一个幻象。



### ●幻象 #2



从公园滑梯旁的地面塌陷处进入一个地下通道，直走再从右前方离开地道。往前走几步听到钢琴声后调头，进入左侧建筑内。



循着钢琴声在 2 楼找到一架废旧钢琴，即可看到第二个幻象。

### ●幻象 #3



流程必得，离开建筑后向右离开该区域，来到马路上即可自动看到第三个幻象。

### ●幻象 #4



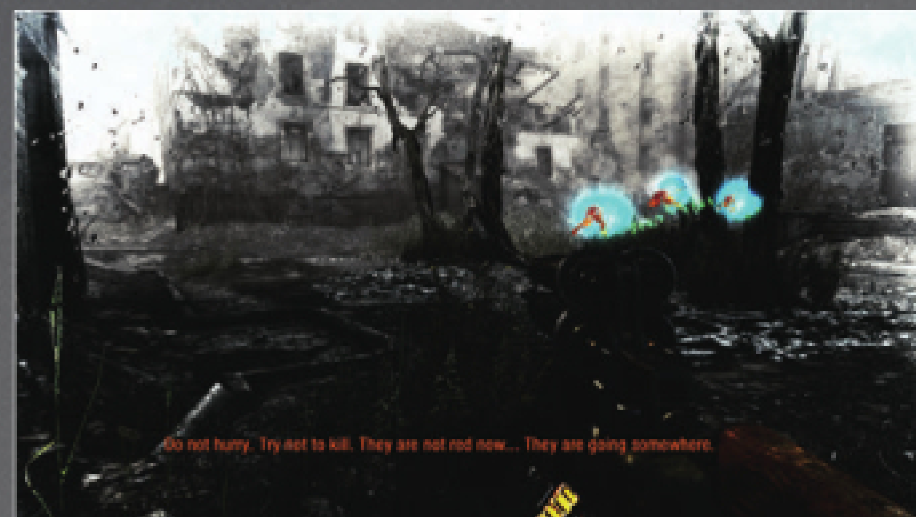
看到幻象 #3 之后向左转进入左侧的一栋建筑内，在一楼的一间浴室里可以看到第四个幻象。

### ●幻象 #5



流程必得，离开建筑后向左直走进入下一栋建筑内，顺着楼梯来到第二层，在其中的一个房间中即可看到幻象。

### ●道德点 #98



从房间里的窗户离开后，向前走一段距离会有几只守望者路过，采纳黑裔的建议不去攻击它们，等到爬上前方的楼梯后即可获得道德点奖励。

### ●道德点 #99



通过前方建筑物墙面的楼梯来到顶楼，在右前方可以找到一个 demons 的巢穴，不要主动发动攻击，靠近之后 demons 便会飞走，拿到日记 #36 后离开这里下到大楼底层即可获得道德点。

### ●日记 #36



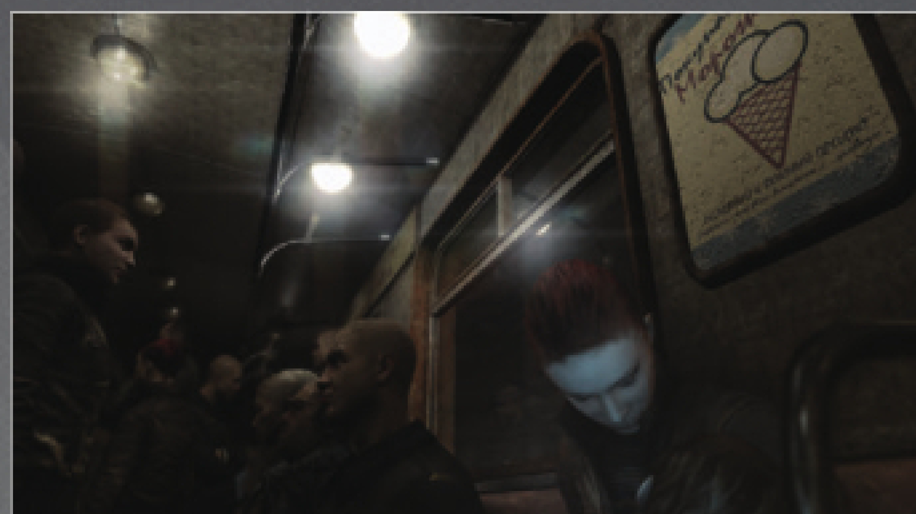
等 demons 飞走后，在其巢穴中可以找到一本日记。

### ●幻象 #6

从楼顶进入楼梯间，沿着楼梯下一层之后右转进入房间，可以看到一个儿童的幻象。



●幻象 #7



流程必得，从楼梯间一直下到大楼的底层，从一个破洞来到地下，在一个废弃地铁站内自动触发幻象。

●道德点 #100

幻象 #7 结束后即可获得 1 个道德点奖励。

## RED SQUARE

●日记 #37



章节开始后从初始位置向前走几步，即可在左侧的墙缝里找到日记。

●道德点 #101



来到地面之后向左前行一段距离之后，右侧的教堂会出现许多守望者，按照黑裔的指示不主动攻击即可获得道德点奖励。

●道德点 #102

进入大教堂后，在前方地面上可以看见许多尸体，随后获得道德点。



●道德点 #103



在跟随黑裔穿越风暴的途中会遇到一只怪物，不要发动攻击，继续前行即可获得道德点。

●道德点 #104



跳下山坡之后附近有 3 只守望者正在伺机而动，无视它们继续离开即可获得道德点。

●日记 #38

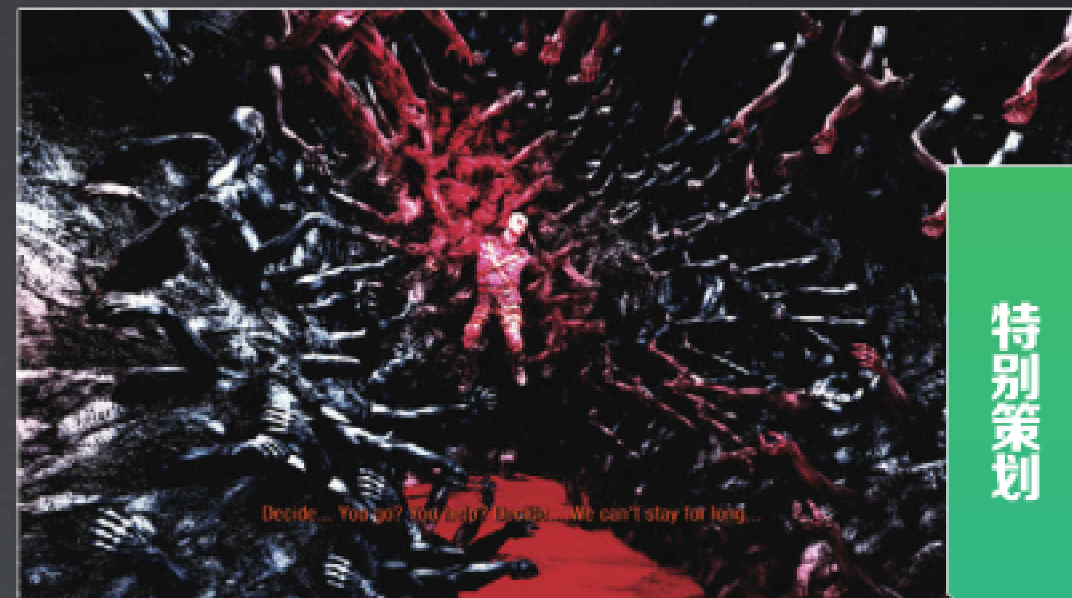






离开一段有很多手出现的幻觉后，按照指南针的指示继续前进。到达一个残破的遗迹时，在左侧的墙角可以找到一条甬道，进入甬道从另一端出来后在一个玻璃棺旁边的地面上找到日记。

●道德点 #105



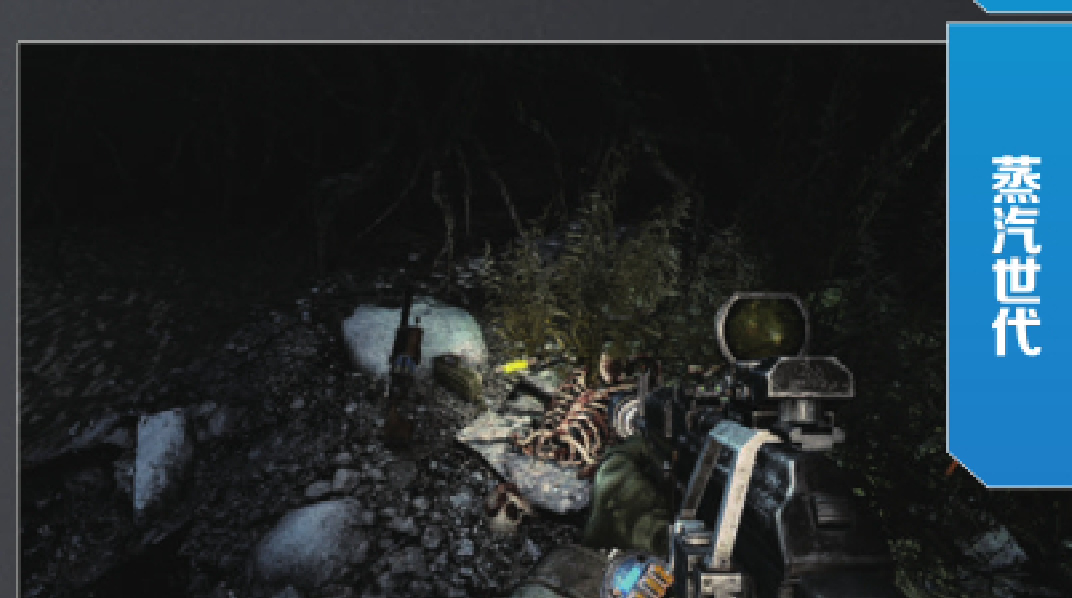
在关卡的最后与 Pavel 一起进入幻境，这时会出现许多手缠绕着他，接近 Pavel 便能够救下他，坐视不管则 Pavel 会被杀死。救下 Pavel 后获得道德点奖励，杀死 Pavel 则可以解锁一个成就 / 奖杯 “Revenge”，玩家可以先杀死 Pavel 解锁成就 / 奖杯然后再读档将其救下。

## THE GARDEN

●道德点 #106



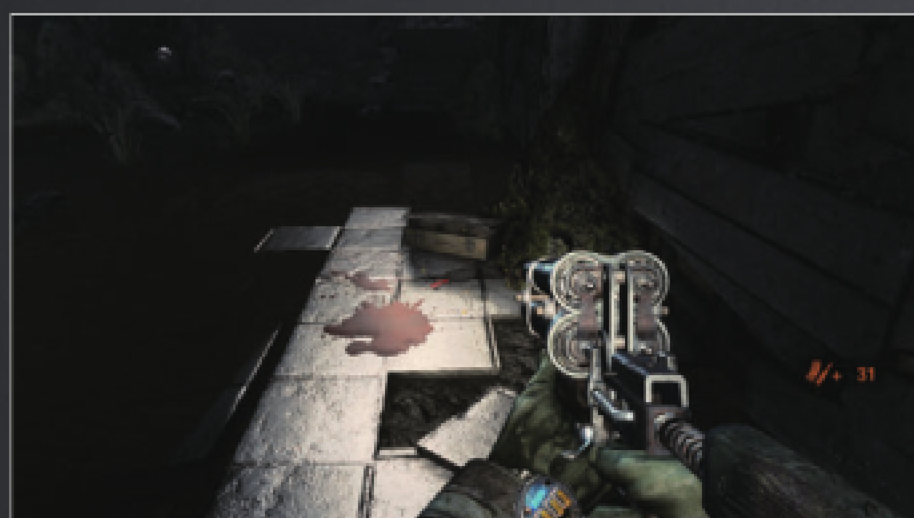




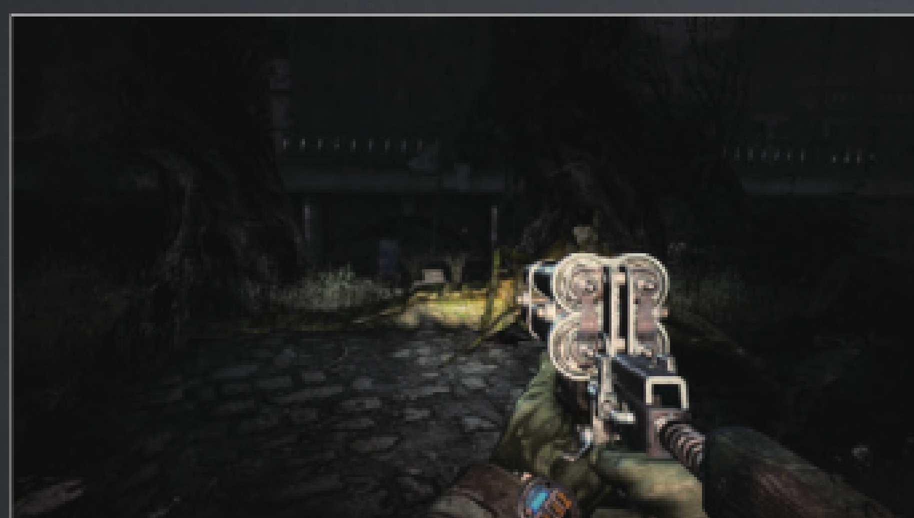
章节开始后向左前方直走过河来到一个分岔路口，左转顺着一根树干来到一棵大树之下，绕过大树继续前行，沿着一根铁管来到岸边的一具尸体面前，获得道德点奖励。

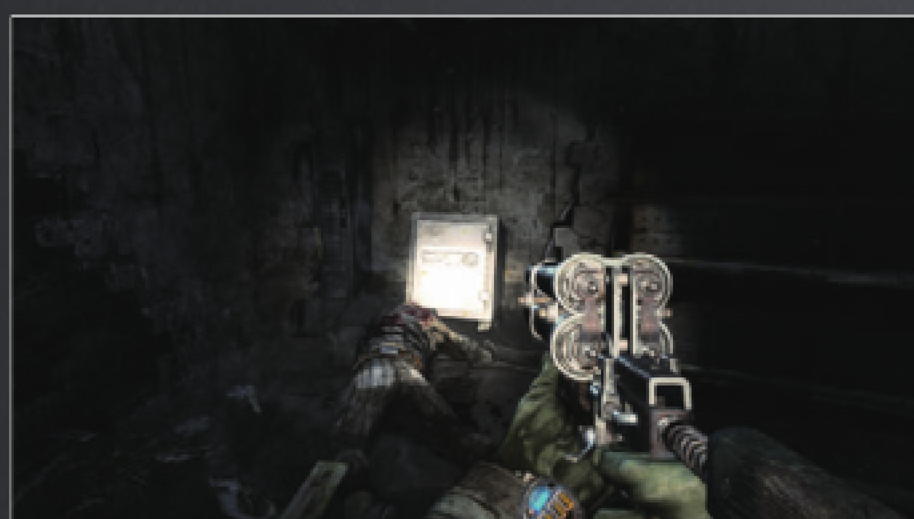
●保险箱 #18





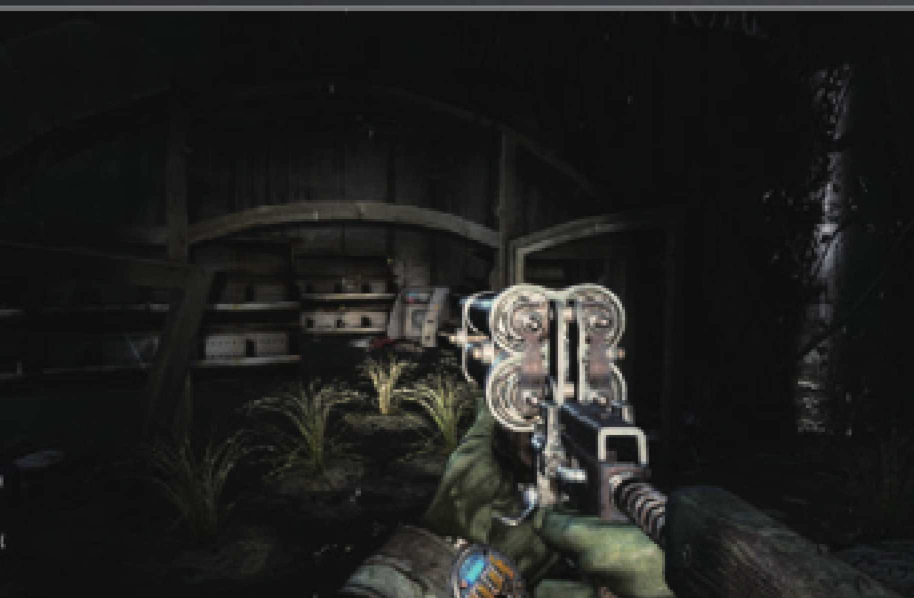
回到分岔路口向右前方行进一段距离之后，在右侧可以看到一只正在吃尸体的 demons，来到尸体的旁边沿着道路向前即可找到保险箱钥匙。





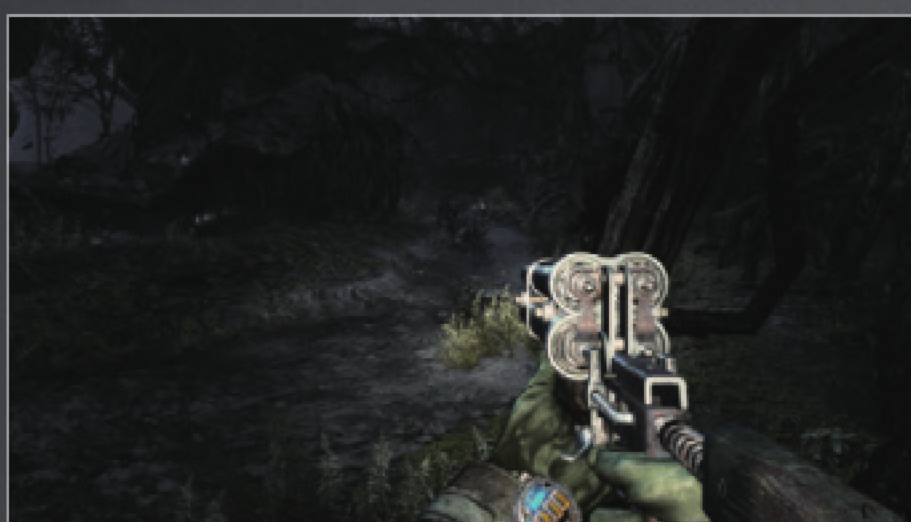
返回分岔路口，在右边可以看到一棵大树，树前有一具怪物的尸体，绕过大树后沿着木板来到左前方被水半淹没的门洞中，在里面可以找到保险箱。

●道德点 #107



进入保险箱 #18 所在的门洞即可获得道德点。

●道德点 #108



回到主路上往前进入树林，一路上会有不少守望者出现，在它们来到附近时提前躲好，不要开枪。如果在与 BOSS 开战前没有和任何一只守望者发生战斗，即可获得道德点奖励，反之则会扣掉道德点。

●日记 #39



继续前行钻进一个树洞，BOSS 熊第一次出现并离开之后，出树洞在左侧的尸体旁可以找到一本日记。

●道德点 #109



与熊战斗后，濒死的熊会引来守望者的啃食，此时击退守望者并救下熊便能获得道德点，同时解锁成就 / 奖杯“Forest Guardian”。

●日记 #40

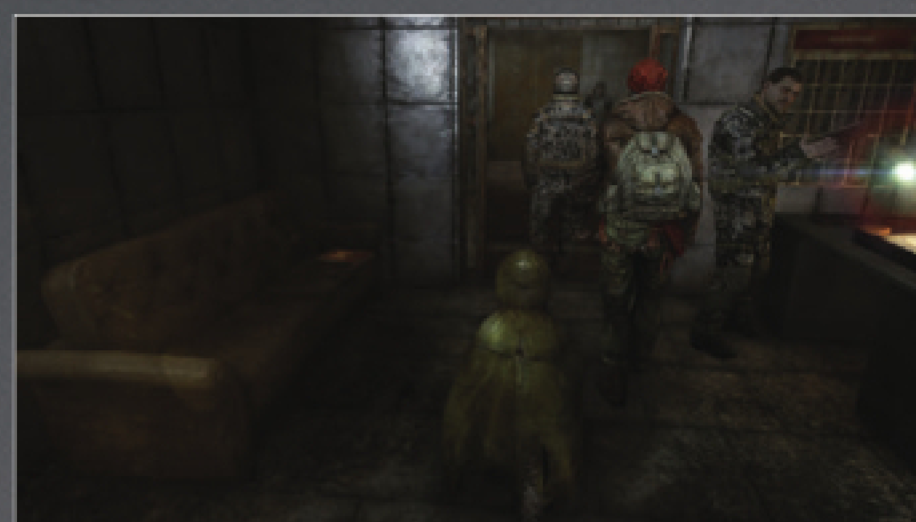


继续沿着道路前进，与 Khan 和 Miller 汇合前，在院子大门前左侧的石板获得日记。

## POLIS

完成本章可自动解锁一个成就 / 奖杯“Revelation”。

●日记 #41



离开和 Miller 等人离开消毒室后，在左前方的沙发上获得日记。

●道德点 #110



在黑裔制造的记忆回廊中，不断推开周围红色的门即可看到莫斯金的记忆，在观看完全部全部记忆后获得道德点。

## D6

●日记 #42



章节开始后等待 Miller 动员结束后在右侧通讯员旁边的桌上获得日记。

●日记 #43



最终战共有 3 波敌人，第一波敌人都是普通步兵很好解决；第二波敌人是一辆坦克，需要前往左侧拿到一把狙击枪，然后分别瞄准坦克身上的红色部位（轮子之间的传动杠杆、轮子、火炮）进行射击将其破坏，破坏坦克之后继续退后，在左后方的木箱旁可以找到日记；第三波敌人由数名盾兵和火焰兵组成，使用狙击枪瞄准盾牌的观

察口射击即可杀死盾兵，然后朝里面的火焰兵进行射击，如此反复几次即可干掉火焰兵，赢得最终胜利。





●道德点 #111

若玩家之前获得了足够多的道德点，即可在本关的末尾达成好结局，解锁成就 / 奖杯“Redemption”，与此同时玩家还可以再次收获一个道德点。



# 成就 / 奖杯攻略

## 综述

| 奖杯总数 | 铜 40、银 6、金 3、白金 1/50 个 |
|---|---|
| 成就总数 | 1000 点 /49 个 |
| 完美难度 | 5/10 |
| 完美所需时间 | 50 小时左右 |
| 在线成就 / 奖杯 | 0 |
| 最少通关次数 | 2 |
| 有无会错过的成就 / 奖杯 | 有 |
| 成就 / 奖杯 BUG | 有 |
| 特殊需求 | 无 |

## 全成就 / 白金路线

相比前作，本作取得全成就 / 白金的难度稍低，除了和前作差不多的收集以外，去掉了以不同武器杀死敌人的成就 / 奖杯，增加了无伤通关以及不杀人不触发警报通关的成就 / 奖杯的数量，总的来说比前作更加鼓励玩家通过潜行来完成关卡。玩家达成白金依然需要两个周目，笔者仍然建议玩家先在斯巴达模式解锁收集以及其他除难度以外的所有成就 / 奖杯，在二周目选择生存模式快速通关。此外 9 个后期更新的关卡也包括在了本作的成就 / 奖杯体系中，不过它们大多流程较短，也没有一定要不杀人或者潜行的限制，因此解锁难度较低。

**Platinum Trophy**

解锁条件 取得此奖杯外的所有奖杯

**Air!** 15点

解锁条件 消耗30分钟过滤器

获得方法 只要戴上防毒面具便会消耗过滤器，玩家可按住LB/L1键查看过滤器的剩余使用时间，不够的话可以在据点的商店里购买。

**Antibiotic** 30点

解锁条件 杀死100只Mutants

获得方法 怪物不分种类，在流程中杀死见到的所有怪物很快就能达到足够的数量。

**Back to the Past** 15点

解锁条件 在Dead City章节中看到所有的幻象

获得方法 幻象总共有7个，具体位置详见上文收集部分。

**Big Momma** 15点

解锁条件 杀死Rhino

获得方法 流程中自动完成解锁，共有两场战斗，建议多用炸弹和地雷来减轻子弹消耗。

**C'est la vie** 40点

解锁条件 毁灭D6

获得方法 本作的坏结局，在流程中避免获得道德点即可触发。

**Clean Escape** 10点

解锁条件 在Reich关卡中，在没有一次被抓的其情况下逃离纳粹的魔爪

获得方法 详见上文收集流程。

**Commando** 30点

解锁条件 在Bandits关卡中，在不引发警报的情况下解救被土匪抓住的女人和小孩

获得方法 从背后干掉土匪即可，详见上文道德点#58的收集流程。

**Derailed** 30点

解锁条件 在Revolution关卡中，杀死所有的武装士兵及其增援部队

获得方法 由于需要引出增援部队，因此不建议全走暗杀路线，到达一个区域先暗杀部分敌人后故意现身引诱其他敌人出现再一锅端。

**Edison** 15点

解锁条件 手动关闭40个光源而不是将其破坏

获得方法 可关闭的光源包括墙上的电灯以及场景中的单体灯泡，不包括挂在天花板上的白炽灯，靠近光源并按下X/□键即可将其关闭。可关闭的光源在流程中有很多，只需多加留意便不难解锁。

**Engineer** 15点

解锁条件 开关电闸累计达到10次

获得方法 多注意墙壁，找到一个电闸反复开关10次即可解锁。

**Ever Vigilant** 15点

解锁条件 拆除10个陷阱

获得方法 流程中会遇到不少绊线陷阱，多加留意的话很轻松就能解锁，也可以通过读档大法针对一个绊线反复刷。

**Invisible Intruder** 15点

解锁条件 在不杀人以及不触动警报的情况下完成SEPARATION关卡

获得方法 详见上文对应关卡的收集流程，可以沿途将一些拦路的敌人击晕，减少被发现的几率，若被发现直接读取最近的存档点。

### Invisible Savior 15点/

解锁条件 在不杀人以及不触动警报的情况下完成FACILITY关卡

获得方法 本关的流程较长，行进路线可参考上文对应关卡的收集流程，一定要养成随手关闭附近的光源以及电箱的习惯，始终保持在黑暗中行动，便能最大程度上减少被敌人发现的概率。

### Invisible Soldier 30点/

解锁条件 在不杀人以及不触动警报的情况下完成REVOLUTION关卡

获得方法 同样是一个较长的流程，由于关卡部分的收集难度较高，暴露的可能性很大，所以若没有信心的话建议先拿完收集后再重开关卡来解锁成就/奖杯，这样触发警报的风险就会小很多。

### Cheers! 15点/

解锁条件 在每个地方喝酒

获得方法 玩家需要在Venice关卡的酒吧中向老板连续购买3杯酒，详见上文道德点#65的收集流程。

### Mouse 15点/

解锁条件 在ECHOES关卡中没有被Watchmen发现

获得方法 很容易解锁的一个成就/奖杯，在观看到万兽奔腾的景观时紧跟在Pavel的后面蹲下即可完成解锁。详见上文道德点#30的收集流程。

### No shooting allowed 30点/

解锁条件 扔飞刀杀死10个敌人

获得方法 按住Y/△键后再按下方向键↑即可将投掷武器切换成飞刀，对于普通敌人来说飞刀可以将其一击毙命，此外使用飞刀完成击杀后还能进行回收，在潜行时可以多加利用，累计杀死10个敌人即可完成解锁。

### Not A Rabbit 15点/

解锁条件 无伤通关ASHES关卡

获得方法 ASHES是本作的教学关卡，惟一的战斗发生在关卡末尾阶段，共有3波敌人。队友Anna的狙击火力非常凶猛，因此在战斗前可以往后稍微调整一下站位，创造更多的纵深来为Anna赢取更多的时间。等敌人穿过Anna的火力圈后基本上就只剩一两只，此时再发动攻击即可。

### Patron of the Arts 15点/

解锁条件 在BOLSHOI关卡中看完整场表演

获得方法 在BOLSHOI关卡中跟随Pavel进入剧院观看演出，演出时间大概在10分钟左右，结束后即可完成解锁。

### Published 40点/

解锁条件 找出所有43个隐藏日记

获得方法 详见前文收集流程。

### Pyromaniac 10点/

解锁条件 烧毁50个蜘蛛网

获得方法 在不少关卡例如Torchlight和Regina中都会碰上蜘蛛巢穴，其中有大量的蜘蛛网。按下Menu键/触控板后再按下LT/L2键掏出打火机，然后靠近蜘蛛网将其点燃即可。可以通过读取最近的保存点来一次性刷到足够的数量。

### Rabbit 15点/

解锁条件 完成一整套训练

获得方法 教学性质的成就/奖杯，详见前文道德点#5的流程。

### Rain Man 15点/

解锁条件 在BRIDGE中不杀任何敌人

获得方法 玩家需要严格按照黑裔提供的红外视觉来计划路线，尽量远离那些红色的敌人，同时利用场景中的障碍物和阴影来进行潜行。如果被敌人发现并被攻击，那就尽最大可能往前逃跑吧。整个关卡十分线性且流程不长，只要一路向前跑到大桥的另一端即可，被敌人攻击之后注意使用医疗包补血。

### Redemption 50点/

解锁条件 拯救D6车站

获得方法 达成好结局，只要道德点收集得足够多便能触发，道德点的收集参考前文的收集流程。

### Reunion 40点/

解锁条件 找到泰迪熊并将它还给正在哭泣的小孩

获得方法 具体做法参考前文道德点#67 & #68的收集流程，这里要注意打靶比赛共需打三轮，第一轮要在40秒内杀死5只老鼠；第二轮则需要在同样时间内击杀10只老鼠；最后一轮的老鼠数量会增加至15只。建议使用Shambler之类的霰弹枪，命中老鼠的概率会高许多。赢得三轮赛事后即可得到泰迪熊，将其还给小孩即可完成解锁。

### Revelation 10点/

解锁条件 在黑裔的帮助下让Moskvin说出真相

获得方法 剧情成就/奖杯，完成关卡后自动解锁。

### Revenge 15点/

解锁条件 在RED SQUARE关卡最后杀死Pavel

获得方法 在RED SQUARE关卡的最后不要靠近幻境中的Pavel即可将其杀死。

### Savior 10点/

解锁条件 按照Lesnitsky的要求摘下防毒面具

获得方法 在Contagion关卡的最后会与挟持Anna的Lesnitsky对峙，按照他的要求在倒计时结束之前摘掉防毒面具即可完成解锁。

### Scram 15点/

解锁条件 在REGINA关卡中无伤击杀Watchman

获得方法 在REGINA关卡的末尾，玩家需要驾驶轨道车推着一列车厢前行，在途中会接连遇到从后方过来的4波Watchman的袭击。一定要在它们爬上轨道车前将其击杀，建议将步枪子弹切换成军用子弹，这样怪物基本上就是两枪一个，同时准备好燃烧弹，在怪物进攻的间隙朝后方轨道上投放来延阻敌人的攻势。



### Secret 10点/

解锁条件 了解红军的作战计划

获得方法 剧情成就/奖杯，在关卡“Depot”的末尾自动解锁。

### Shadow 15点/

解锁条件 暗杀15个敌人

获得方法 本作的潜行和前作一样，只要保持躲在黑暗中，即使敌人面向你也有很大概率不会被发现，接下来只需靠近落单的敌人完成暗杀即可。扔飞刀暗杀敌人也算在成就/奖杯的统计范围之内，因此可以和“No shooting allowed”一起解锁。

### Soldier 30点/

解锁条件 杀死100个人类敌人

获得方法 本作面对人类敌人的场合比前作要多，很容易就能累积足够的数量。

### Tortoise 15点/

解锁条件 让10只蜘蛛四脚朝天

获得方法 用手电筒持续照射蜘蛛即可令其死亡，累积10只即可完成解锁。

### Veteran 15点/

解锁条件 选择3种不同类型的武器

获得方法 详见道德点#5的收集流程。

### Within a Hair of Death 10点/

解锁条件 逃离Red Line

获得方法 剧情成就/奖杯，详见道德点#43的收集流程。

### Survivor 2034 50点/

解锁条件 在生存模式下通关游戏

获得方法 在开始游戏时选择生存模式，该模式下游戏难度会变高，资源也会变少，建议二周目以速通为目的来游玩此模式。

### Spartan 2034 40点/

解锁条件 在斯巴达模式下通关游戏

获得方法 相比生存模式，斯巴达模式更为简单，适合进行收集以及解锁其他有关的成就/奖杯，建议玩家一周目用斯巴达模式通关。

### Master Thief 40点/

解锁条件 打开十个上锁的保险箱

获得方法 保险箱的位置详见前文收集部分，玩家可以通过读取最近的存档点反复打开一个保险箱十次来快速解锁。

### Saboteur 15点/

解锁条件 完成SNIPER TEAM关卡

获得方法 DLC关卡，玩家将扮演一位潜入纳粹基地的Red Line士兵，途中不能引发敌人的警报，否则游戏便会重来。关卡共有3个部分，第一个部分是使用一把狙击枪杀死守卫在车站外围的士兵，注意狙击顺序，先杀高塔上的狙击手然后再杀地面的士兵，否则很容易引发警报，有问题的话队友会提醒，所以难度不会很高。第二部分主要是室内的敌人，进入建筑后可以不用将所有敌人杀完，只用杀那些拦路的敌人。一路来到顶层后上到滑索所在的铁台上进行狙击，等到塔楼的3名敌人背过身去后，按照右→左→中的顺序将他们分别杀死，之后再将地面的5名敌人一一狙杀。最后使用滑索来到地面，从背后杀死附近的一名敌人，然后一路来到终点即可通关。



### Test Complete 15点/

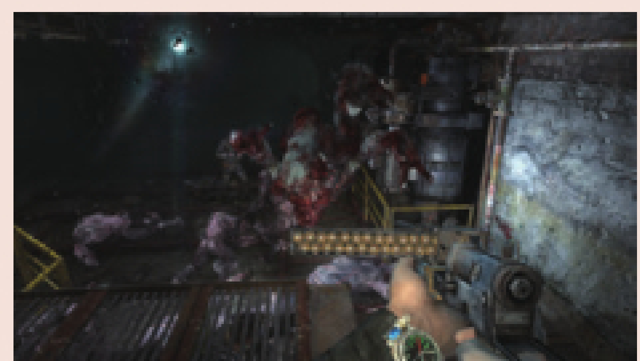
解锁条件 完成Tower关卡

获得方法 本关有个作弊的方法可以快速通关，进入测试关卡之后按住L1键呼出武器菜单，然后再按下X/□键即可通关，不用进行任何战斗。

### Kshatriya 15点/

解锁条件 完成KSHATRIYA关卡

获得方法 本关的流程较长，玩家需要回到前作的图书馆中取得秘密文件后再离开。相比前作，这里的图书管理员的攻击力被削弱了很多，玩家只需在开头拿到防护服，然后按照指南针的指示一路向前跑就可以了，途中遇到图书管理员只要不是正面而来都可以通过移动来躲开。惟一比较困难的地方在于防毒面具的数量不太够，有时可能需要通过喘几口气来节省过滤器的使用时间。不用完成全收集，只需拿到最后的那个文件即可。



### Hail Reich! 15点/

解锁条件 完成Heavy Squad关卡

获得方法 本关有点类似主线剧情的最后一战，最后同样需要面对一辆坦克，和主线不同的是，主角这次只能使用榴弹来对付坦克。从队友的手中接过榴弹枪后，现在左侧的弹药箱中将弹药补满，等坦克登场后计算抛物线击中攻击车轮部位。注意这时在坦克的攻击下射击可能会不太稳定，建议玩家往后站一点并将弧度调高，等到轮子被彻底破坏之后再去攻击炮台。如果在一段时间之内没有把坦克干掉，那么主角便会在一发导弹下死亡，因此最好抓紧时间寻找一个合适抛物线的角度，中途注意加血以及弹药补给。



### Freedom！ 10点/

解锁条件 释放囚犯

获得方法 玩家需要在“Pavel”关卡中释放纳粹监狱中的所有囚犯，具体做法详见前文道德点#10的指南。

### Developer 40点/

解锁条件 在Developer关卡中度过1小时

获得方法 在关卡中逛够1小时即可完成解锁。

### Through the Fire 15点/

解锁条件 完成SPIDER LAIR关卡

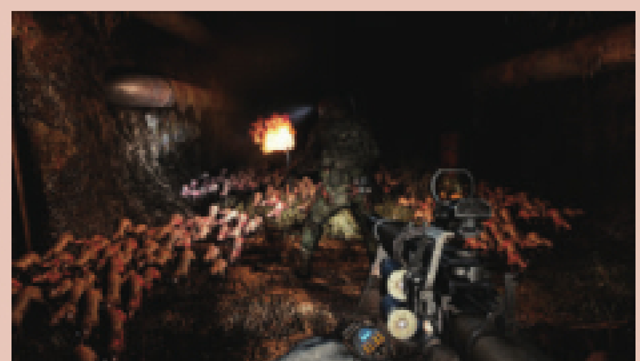
获得方法 本关需要穿过一个大型蜘蛛巢穴。蜘蛛算是本作最弱的一种敌人，只需用打火机或者手电筒持续照射便能令其死亡，在最后拿到火焰喷射器后基本上就是单方面的屠杀。玩家惟一需要注意的是一路上注意搜集弹药资源以及点亮灯光。



### No Way Out 15点/

解锁条件 完成khan关卡

获得方法 玩家将在本关中扮演Uhlman和Khan一起探索地下世界。关卡的前半部分没有战斗，后半部分需要与不少怪物发生战斗。由于在最后的战斗之前Uhlman的武器会变成十分强力的连发霰弹枪和突击步枪，因此这些怪物基本上构成不了太大的伤害，拿到炸药包炸毁地铁的出口即可完成关卡。



### Forest Guardian 30点/

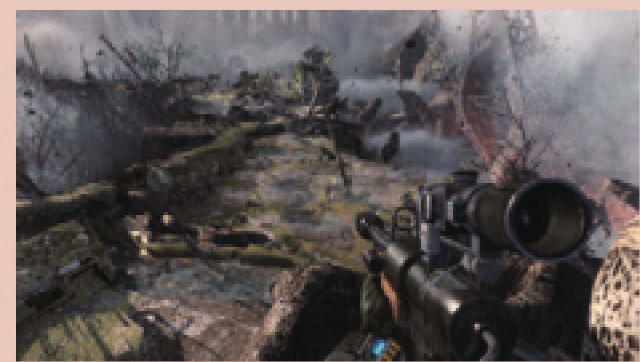
解锁条件 在Watchmen的袭击下保护一只熊

获得方法 玩家首先需要在“The Garden”关卡的BOSS战击败一只熊，战斗武器首选霰弹枪，一边打一边跑，等到熊出现硬直后周围的Watchmen便会一拥而上，爬上熊的背部，这是在对准背部开枪即可令熊受到重创，反复几次即可将其击败。熊被击败后，会被许多Watchmen围攻撕咬，这时开枪将它们杀光即可将熊救下，同时完成成就/奖杯的解锁。

### The Sunset of Hope 15点/

解锁条件 完成Anna关卡

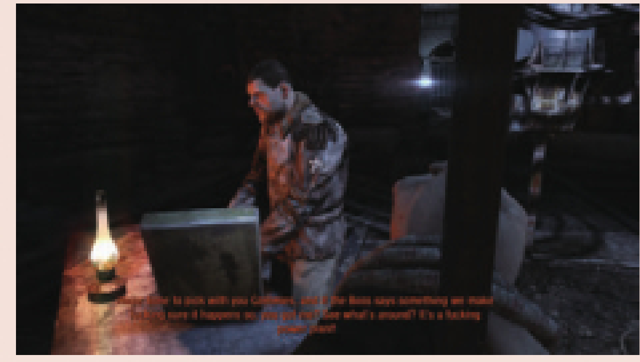
获得方法 本关前半部分将以Anna视角完成ASHES关卡最后的战斗，帮助Artyom解决掉三波怪物后，黑裔便会出现，继续狙击黑裔直到触发剧情。接着从狙击点下到地面，会遇到一队纳粹士兵，这里建议潜行将他们逐一消灭，来到Artyom最后消失的地方后即可完成关卡。



### Heads Up! 15点/

解锁条件 完成Pavel关卡

获得方法 玩家将在本关扮演被土匪捉住的Pavel，设法从敌人的手中逃脱并且回到Venice。由于关卡的弹药数量十分稀少，因此建议玩家全程潜行通关。只要一路上关闭所有能够关闭的光源，并且注意从敌人的尸体上搜刮弹药补给，通关的难度便会大幅降低。





特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 蒸汽世代

# METRO

## EXODUS

本作为“《地铁》系列”的第三作，玩家终于离开了不见天日的地铁和大雪纷飞的莫斯科，而来到了阳光明媚、空气清新的莫斯科城外。游戏加入了类似于开放世界的章节，玩家可以自由地探索比系列以往场景都要大的区域。不过无论游戏怎么变，几乎无 UI 的游戏界面、厚重的射击手感以及依旧出色的剧情让本作还是那个我们熟悉的《地铁》。离开了莫斯科不等于我们能抛弃掉防毒面具和打火机，不怀好意的暴徒和无情的变种生物依旧是我们最大的敌人。

文 三日月 美编 01

PS4 XOne

| 地铁 流亡 | Deep Silver |
|---|---|
| Metro Exodus | 主视角射击 中文版 |
| 2019年2月15日 本地1人 | 无对应周边 |
| 售价为PS4：625港币/XOne：468港币 | |

本文对应游戏版本：1.02 本文对应语言：简体中文

# 系统详解

## 操作列表

| Xbox One 版 | PS4 版 | 作用 |
|---|---|---|
| A 键 | × 键 | 跳跃 |
| X 键 | □键 | 攻击 / 互动 / 充气（按住） |
| Y 键 | △键 | 切换主武器 / 次要武器（按住） |
| B 键 | ○键 | 下蹲 |
| LB 键 | L1 键 | 修复防毒面具 / 装备物品栏（按住） |
| LT 键 | L2 键 | 瞄准 |
| RB 键 | R1 键 | 使用投掷类道具 / 武器物品栏（按住） |
| RT 键 | R2 键 | 射击 |
| LS 键 | L3 键 | 冲刺 |
| RS 键 | R3 键 | 近战攻击 |
| 左摇杆 | 左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 视角控制 |
| 方向键↑ | 方向键↑ | 使用医疗包 |
| 方向键↓ | 方向键↓ | 更换滤毒罐 / 防毒面具（按住） |
| 方向键→ | 方向键→ | 查看手表 / 收起武器（按住） |
| 方向键← | 方向键← | 手电筒 / 充电器（按住） |
| MENU 键 | 触控板 | 进入地图 |
| VIEW 键 | OPTIONS 键 | 呼出菜单 |

## 资源搜刮

和系列之前相比，本作最大的变化莫过于取消了金钱（军用子弹）的概念，玩家不再需要像以前那样满地图搜刮军用子弹，取而代之的是更符合废土风游戏的“资源搜刮”。本作取消了商店，装备基本靠捡，补给基本靠造。资源共分为两种：废料和化学原料，两者各自有不同的用途，但很多时候两者是同时消耗的。详细可参考下文的“工作台”部分。一般来说，化学原料的消耗速度会比前者高很多，因为一些消耗量比较大的道具，诸如医疗包和滤毒罐，都需要消耗大量的化学原料才能打造，另外清洁武器也需要用到化学原料。而废料的获得方法也比后者简单，除了从场景中搜刮以外，玩家还可以通过拆卸敌人武器上的多余配件来获得。化学原料的获取途径就只有搜刮场景，另外毒蛇和小型水蛭这两种敌人在击杀后也会提供1个化学原料，场景中发着绿光的蘑菇同样也是化学原料的一个来源，数量虽少，但能够积沙成塔。

值得注意的是，囤积资源在本作中的意义并不大。每当玩家完成一个章节，在开始下一章后，身上携带的资源量都会减少一半。超过上限后虽然能继续搜刮，但实际上并不能获得资源。所以快到上限时就可以考虑造点补给品来消耗一点资源，以免浪费。而在章节“莫斯科”和“里海”后，因为剧情的缘故，玩家身上的弹药和补给都会消失。最后要提一句的是，不同难度所能囤积的资源上限也不一样，难度越高，上限越低。






## 工作台

搜刮到了资源，下一步就要想办法花出去。本作的工作台分为两种，一种是玩家随身携带的“小型工作台”，另一种则是分布在地图各处藏身点里的“大型工作台”。两者的主要区别在于能够制作的道具种类的多少。前者只能制作医疗包、滤毒罐、气动武器和十字弓所有种类的弹药、飞刀以及诱饵，而后者则能制作所有道具,除了上文提到的道具以外，还包括了所有种类的弹药、手雷以及燃烧弹，另外玩家还可以在工作台对自己的“斯巴达战服”进行升级，升级所需的道具需要玩家探索场景才能获得，安装以及更换升级不需要消耗任何素材。另外,在玩家的大本营：曙光号中，玩家还可以在里面的工作台切换自己携带的武器，而且更换完的武器耐久度还是最高的，武器的种类会随着流程的推进逐步解锁。值得注意的是，无论是哪个工作台，在使用的时候，游戏都是不暂停的。

在最高难度下，玩家的资源比较缺乏。笔者推荐制作的道具只有医疗包、滤毒罐以及气动武器的弹药。燃烧弹在对付一些强敌，诸如人类方的重装兵和章节“针叶林”出现的巨熊“森林之主”时会有特效，但在其余时候，燃烧弹和手雷更多像是一个“自杀神器”,消耗资源多而且作用小。另外滤毒罐在高难度下会变得非常稀缺，但由于背景设定的缘故，实际上用到的地方并不算多。





# 武器清洁与改装

在本作的故事设定中，武器在外观或者名字上都和现实的武器有巨大的区别，为了方便读者阅读，下文中提到的武器会以现实中常见的武器分类称呼，以免造成混淆。本作的全武器如下：

| 游戏内叫法 | 本文叫法 |
| --- | --- |
| 杂种 | 冲锋枪 |
| 蹒跚怪 | 半自动霰弹枪 |
| 死神 | 突击步枪 |
| 阀门 | 狙击枪 |
| 斗牛犬 | 犊牛式步枪 |
| 加特林机枪 | 加特林机枪 |
| 左轮手枪 | 左轮手枪 |
| 阿舍特 | 霰弹枪 |
| 提卡 | 气动枪 |
| 赫辛 | 十字弓 |

武器清洁在本作中非常重要，武器的耐久度会随着玩家的行动和使用而不断减少，耐久度除了会影响武器的伤害和精准度以外，耐久度降低还会提高武器的故障率。故障率越高，武器的卡弹概率就越高。在本作中，玩家的武器耐久度很容易就会减少，除了常规移动以外，被爆炸物击中、被近战攻击、踏进水洼、掉进水里以及被水蛭攻击都会大量降低武器的耐久度。而保养武器最简单的方法是什么呢？很简单，只要不拿出来晃悠就可以了，只有玩家当前装备的武器才能降低耐久度。在本作中玩家最多可以携带三把武器：两把主武器以及一把副武器（气动武器或者十字弓），玩家可以将一些不怎么常用的武器装备在身上平常赶路时用，战斗时再把常用的枪切换出来。

清洁武器所需的化学原料会随着难度的增加而增加，在除了最高难度下的其他难度，笔者的建议是有机会清洁武器的话就不要放过，但在最高难度下，大部分时候都不需要清洁武器。值得注意的是，卡弹只会出现在全自动武器和弹夹量相对较大的武器，诸如突击步枪和冲锋枪这类武器。诸如左轮手枪、霰弹枪、狙击枪这种手动武器几乎不受故障的影响，虽然伤害和精准度会降低，但理论上只要玩家打得够准，能够一两枪内置人于死地，这武器就可以完全无视耐久一直用下去。因此它们也成为了最高难度下笔者最推荐使用的武器之一。




武器改装是本作新加入的另外一个系统，玩家能从场景中散落的武器中搜刮到各种配件。不同的配件可以赋予武器不同的性能，例如消声器、更高倍数的瞄准镜或者是更大的弹夹等等。武器配件不能制作，但可以从敌人的武器上搜刮。和武器类似，玩家身上没有的配件会以橙色显示来提醒玩家。而玩家是可以随时随地切换武器的部件而不需要消耗任何素材，这一点在高难度下显得尤其重要。

比较特殊的一点是，武器的配件不是捡到就能安装在所有武器的。除了对应不同种类的武器以外，一个配件不能同时安装在两个武器上。例如玩家有一个反射瞄准镜被安装在了左轮手枪上，那么在玩家获得第二个反射瞄准镜之前，玩家除非将这个瞄准镜拆下来，要不然其他武器就不能安装反射瞄准镜。专门挑这一点解释的原因是本作中并不会显示玩家配件的数量，在初期配件较少的时候，配件的分配有时候会变得有点麻烦。不过本作中更换配件并不需要消耗素材，玩家可以任意改装。




# 探索与潜行

本作新加入了大型地图供玩家探索，虽然和真正的开放世界有不小的差异，但还是给予了系列玩家从未有过的探索体验。本作共有两大类敌人，人类和变异生物，前者白天时视野远，夜晚则会变成“瞎子”，后者在白天时攻击性较低，数量也会变少，夜晚时则刚好相反。因此玩家探索时的基本原则非常简单，白天集中精力探索变异敌人较多的区域，晚上则潜入到敌人的营地里去搞破坏。值得注意的是，在伏尔加河和西伯利亚两个区域内，进入夜晚的时候地图上会出现“球形闪电”，玩家靠近后会受到巨大的伤害，然而这种“自然现象”并不会在白天出现。快速切换昼夜的方法只有一个，那就是在藏身点处睡觉。

而本作潜行的要点和给人的感觉基本和前几作一样，游戏中没有任何可以提示敌人视野范围或者警觉度的图标，玩家只能通过观察敌人动作以及游戏背景音乐来判断自己是否被敌人发现。和这个略显“硬核”的设定相比，本作敌人的 AI 非常的“弱智”。和其他同类游戏类似，本作敌人具有“视力”和“听觉”。玩家判断敌人是否能看到自己的主要判断手段是看自己手表上的光线照射器，灯亮了就代表玩家处在光亮处，灯灭了则相反。本作敌人的夜视能力基本为零，只要玩家保持蹲伏、处于阴暗当中并且敌人没有处于警觉状态，除非玩家直接蹲在敌人面前，要不然敌人几乎不可能会发现玩家。要想处在阴暗环境，除了在夜晚行动以外，玩家还可以通过灭掉光源来实现。光源可以靠近灭掉，也可以隔远用枪打掉。不过并不是所有光源都能用枪打灭，火把或者篝火是不能用枪打灭。另外用枪灭掉光源还会有被敌人听到的风险。本作的光照效果有点奇怪，在一些场景玩家的屏幕亮度会很高（特别在白天），但只要玩家的手表不亮灯，那么玩家就不会轻易被敌人发现。因此玩家无需过于在意场景的亮度，在潜入时只需要关心手表的光线照射器即可。



## 道德值

道德值是系列的特色之一，简单而言就是说游戏会在流程中设置一些条件，完成就能提高道德值，反之就会降低。和前几作相比，本作在道德值上的设置不再像以往那样的“抽象”，而是更加的直观。获得道德值的方法会在下文流程中列出，当获得道德值的时候，屏幕会出现闪光的特效，而当道德值减少的时候，屏幕就会猛的一暗。玩家并不需要获得所有的道德值才能达成好结局，说实话，本作中只要玩家不要故意做坏人，好结局基本是稳的。而击晕敌人是一个比较稳当的不减少道德值的方法，毕竟本作中击晕敌人和暗杀敌人效果其实是一样的，被击晕的敌人不会再醒来。

除了一些特殊条件以外，玩家在游戏中的部分行动也会影响道德值：

（1）杀害投降的敌人会降低道德值，这里包括了所有势力的敌人，不管是邪教、土匪、奴隶贩子还是童子军，都一视同仁；

（2）杀害特定势力的敌人，其中包括了伏尔加河的邪教徒、里海的奴隶以及针叶林的开拓者。





# 全收集＋好结局流程攻略

## 莫斯科

1. 作为游戏的第一关，开幕自然是教学关卡。游戏开始后玩家需要做的第一件事是打开手电：按下方向键←即可。继续前进后不久能在一具尸体上捡到一个替换弹夹，可以提高现在手上这把霰弹枪的弹容量。继续期间后不久会进入一段 QTE，连按 X 键 / □键就可以挣脱观察者的攻击。继续前进会来到一个小营地，除了一些弹药补给以外，还能在右边的桌子上找到日记 1：撕掉一半的笔记本。敌人也会在这个时候出现，消灭敌人后继续前进，打开尽头的铁门后触发剧情。





▲日记 1：撕掉一半的笔记本

2. 从病床起来后，往前走不久能在右边的桌子上找到日记 2：病人档案。在来到绿色铁门前时，先不要开门，在右边的柜子上贴着明信片 1。



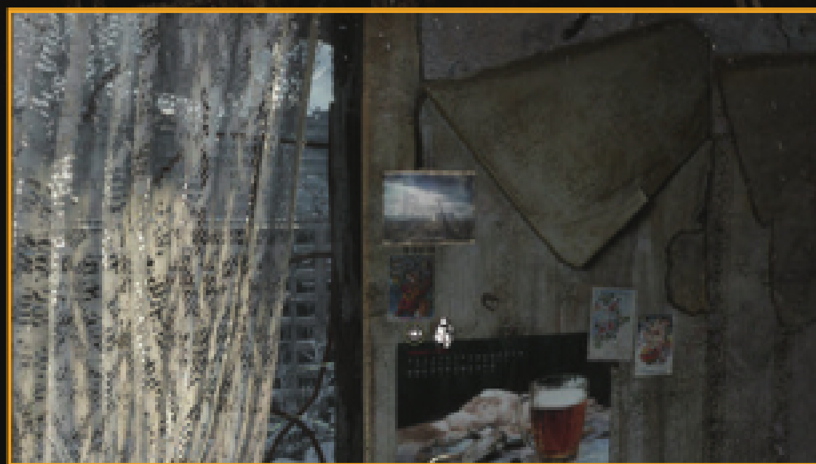
▲日记 2：病人档案



▲明信片 1

3. 一段剧情过后，时间转眼间来到了一周后。和安娜的对话结束后系统会提示玩家更换过滤器：按下方向键↓。顺便一提，按住方向键↓为摘下 / 戴上防毒面具，小心别按错了。沿着楼梯往下走，不要走到最下层，往下一层后右边会有一个公寓，进去后在洗碗池旁边能找到明信片 2。最里面的房间里的沙发旁则放着日记 3：满是灰尘的日记。

一路前进来到一个大型场景，此时安娜会提示玩家敌人靠近，之后会出现几个敌人，消灭后继续前进。这个场景左边有一具尸体，尸体旁放着日记 4：购物清单。从公共汽车可以来到外面，而在公共汽车的后半截可以找到日记 5：舒拉的便条。之后会遇到兽群，和安娜一起躲在车后就可以避免战斗。



▲明信片 2



▲日记 3：满是灰尘的日记



▲日记 4：购物清单



▲日记 5：舒拉的便条

4. 死里逃生后往前走一段路能捡到两个医疗包，立即按下方向键↑回复吧。之后会遇到一条分岔路，在分叉的中央会发现日记 6：皱巴巴的信件。继续前进后会发现火车，钻入右边的管道后就会来到本作的第一段潜行部分。最开始的潜行部分非常简单，在第一个分岔路往右转，一路往前走会遇到叶尔马克。接下来的流程中叶尔马克会提示玩家行动，例如如何关闭电源、躲在阴暗处等等，有接触过潜行游戏的玩家应该都不会感到陌生。在击晕第一个敌人后，叶尔马克会要求玩家设法引开敌人。此时捡起旁边的罐子往远处扔一个即可。救出安娜后，在话说个不停的敌人身后，能找到日记 7：官方照会。



▲日记 6：皱巴巴的信件



▲日记 7：官方照会

5. 拿到消声手枪后，玩家就要把刚才学到的知识应用到实际战场上了。前进后不久迎面会走来两个敌人，此时不管他们，直接从墙壁的右边缺口处钻过去。钻过去后立即发现两个正在对话的敌人，无视他们直接爬上面前的梯子，在瞭望塔上还能找到两把飞刀。在最高难度下，直接走过去会被发现，玩家需要先等一会，他们对话完毕后会分头行动，此时玩家就可以将落单的那个敌人给解决掉了。



从瞭望塔顶一路走过去，对面瞭望塔的杂兵可以击晕，没把握的玩家也可以直接用飞刀击毙。爬下瞭望塔后沿着右边的轮胎即可躲开左边的敌人，沿着墙壁一路往前走。快要走出掩体时注意外面的敌人，玩家可以通过其头顶上的灯光来判断其面对的方向。走到尽头钻入墙洞即可来到仓库。

6. 在仓库里可以找到一把带瞄准镜的消声手枪，往前走可以在桌面上找到日记 8：备忘录。进入仓库后左边和右边都是敌人，往右走两步就能发现通往下方的梯子。爬下去后往左走，击晕一个敌人后继续前进，再次爬上梯子后就会发现叶尔马克和一个敌人，看准时机击晕敌人然后就可以救出叶尔马克。之后的部分就是枪战了，由于场景狭窄而且路只有一条，因此玩家所需要做的事情就是一路扫射过去而已。

7. 敌人火车上的部分非常简单粗暴，前两列车厢的部分玩家可以完全无视敌人，当然一路杀过去难度也不高。从车厢外沿击晕一个敌人并进入车厢后，往左走会发现两个敌兵，在桌子上能发现日记 9：官方信件。接下来先不要急着进入下一个车厢，在下一个车厢的入口左边有个开关，拉下后后面的车厢就会分离。每个车厢的开关位置都是一样的，分离两节车厢就可以解锁成就 / 奖杯：司闸员。



▲日记 9：官方信件



▲车厢开关

第二个车厢的敌人可以完全无视，从右边的缝隙挤过去即可通过，离开车厢后别忘了分离车厢。听到米勒提示刹车时就可以拿出武器准备开战，在穿过放有机枪的车厢后来到下一节车厢后立即往右看，在角落里可以发现日记 10：皱巴巴的信件。一路杀到火车头，在引擎部分装好炸弹后，本关就算是告一段落了。



## 最高难度心得

1. 作为游戏的第一章，章节的难度很低。基本流程和潜入路线可以照搬一般难度，惟一需要注意的是，在和安娜重逢后的潜行部分，爬上瞭望塔前的两个对话中的敌人需要格外注意。在最高难度下，无视电闸前的敌人爬梯子会被直接发现，玩家需要等他们俩分开先解决掉电闸前的敌人，然后再爬梯子。

2. 和安娜并肩作战的部分，在上层的房间里玩家需要和对面平台的敌人战斗。开战后只要躲在柜子后面就可以了，闲得无聊的玩家可以探出头来打几枪意思一下。NPC 在这场战斗中的战斗力值得信赖，全交给她也未尝不可。






讲述剧情的一关，剧情过后玩家可以自由走动并探索一下车厢。在阿廖沙和安娜的对话结束后，走到下层可以找到本关惟一的收集品：调查报告。



# 伏尔加河




1. 一路跟着安娜走，路上遇到的废车厢以及房屋里可以搜到一些资源或者装备。划船的部分也是类似，途中遇到的废屋（只剩一个屋顶）里面有不少资源。收集完毕后就可以前往远方的教堂了。

2. 被困住后一路往上走会遇到母女，对话结束后从窗台逃跑。从窗台离开后往左边往下的楼梯进入到室内，击晕一个敌人后继续前进。进入室内后，还会在猪栏旁边遇到一个敌人，解决这个敌人后别忘了把一旁的灯给吹灭。前往二楼的时候先等一等，等楼上的敌人走远后（可通过其头上的灯光来判断其大概的站位），直接过桥后左边是通往外面的出口，右边的房间里有一个敌人，顺着梯子来到二楼的小孩睡房，上梯子后右前方的墙上贴着明信片4。从出口来到外面后，小心下方巡逻的敌人，等他走远后往右走到船只处就可以离开这里了。值得注意的是，在这部分尽量不要杀死敌人，这会影响游戏的后续剧情以及结局，但可以击晕。



▲左边被圈住的地方便是出口，右边的房间二层便是明信片 4 的位置。

3. 在划船的中途会遇到敌人的袭击，击退后船会被毁。和杜克的对话结束后，远处的飞机尽头能找到一个升级道具“指南针”，不过玩家现在还用不上，需要先找到一个工作台才行。

4. 走出飞机后继续前进，虽然看似场景很大，实际上路只有一条。中途遇到的变异生物不会主动攻击玩家，在中途会发现一个营地，营火旁放着日记 1：发霉的日记。这里的附近会有一间非常显眼的屋子，这里是个安全屋，利用工作台可以更换、维护或者升级自己的装备。

5. 和米勒对话结束后，回到车厢和托卡列夫对话可以获得新武器“提卡”。这把武器的特殊之处在于弹药只能通过制作来补充，而无法从敌人或者场景搜刮到。另外这把武器的威力和“气压”有关，武器具体还剩多少气可以从气压表确认，不够气的话按下 X/□键然后连点 RT/R2 键即可充气。

6. 准备完毕后就可以出发了，玩家这时候其实就可以自由探索这个区域了，不过笔者还是建议先前往主线任务要求的地点。在目标地点附近的屋子入口处玩家会第一次遭遇人形的变种生物：人兽。这种生物的速度不快，玩家可以通过“放风筝”，采取打带跑的战术来对付这种敌人。

从建筑的二层跳下来后就会来到港口，玩家可以先往左沿着楼梯前往地下，通往地下的入口有几个，但玩家的目的地只有一个，那就是一扇被锁上的门。利用近战砸开门锁后进入会再次遇到敌人，但这个敌人不久就被毒死了。这种橙色的植物会在玩家靠近或者受到攻击时释放毒气，小心别中招了。在这里玩家能找到日记 3：褐色的便条。



▲其中一个地下入口的位置，从建筑出来往左走就能到达。

在靠近起重机的地方会遇到克列斯特，之后就可以直接往屋顶进发了。从仓库后面的梯子就可以一路爬到屋顶（或者也可以通过起重机的顶部过去）。在屋顶处玩家还需要死守一会儿，想节省弹药的玩家可以打得消极一点，以闪避为主，NPC 会开枪掩护玩家。在克列斯特的房间还可以找到明信片 4。获得望远镜后升级并维护完装备后，就可以利用滑索回到地面了，笔者强烈建议带上一把霰弹枪。

7. 安娜的位置可以通过信号棒来确认，友方的信号棒颜色为青色，这同时也是本作中指引道路用的标志之一。这个场景实际上是 U 形的，玩家需要绕一个弯才能到达目的地。中途玩家会遇到不少之前遇到过的人形敌人，有霰弹枪的话会非常轻松。从左边出发，往前走一会后能在右边发现一扇被锁上的门，将门锁砸开后进去能找到日记 2：浸水的便条。

8. 回到火车头触发剧情，玩家需要去找到闲置的车厢。出发前和小女孩以及守到火车头前的弟兄对话会触发两个支线任务，玩家需要回收泰迪熊和吉他。

（1）前者位于一个大油箱上，玩家只需要爬上顶，朝“恶魔”扔几个燃烧弹，然后回收位于巢穴前的泰迪熊，最后迅速利用滑索回到地面即可兵不血刃的结束战斗。顺便还能解锁成就 / 奖杯：火鸟。值得一提的是，油箱的附近有一对父子，身后就是一个安全屋。把武器收起来会触发一段对话，屋子里面只有一些资源可以收集。



（2）后者则位于一个信号塔的最顶层，这里会有几个土匪守在这里，无论硬干还是潜入难度都不高，选择第二种办法的玩家请在夜晚再出发。这里建议玩家直接开战，敌人数量不多不说，玩家动作够快的话还能救下一个村民。



9. 在前往位于地图最东边的目的地“车站”途中，米勒会建议玩家先和杜克汇合。和杜克汇合后他会给玩家标示出数个地点，玩家可以自由选择前往还是不前往，建议玩家先四处探索一下。

（3）北面的营地部分，玩家需要从二层开始潜入，入口处放有警报器（吊在半空的铁罐），进入前别忘了解除。敌人多是独自行动，玩家可以非常轻松地逐个击破，注意别忘了把沿途的灯，特别是敌人尸体旁边的光源给灭掉。来到底层后会遇到两个敌人，两人的位置站得很开，虽然都身处光亮处但实际上其他敌人都看不到他们俩，可以轻松地分开解决。沿着区域的右边前进，在尽头会遇到一个打瞌睡的敌人，旁边还有一条狗在睡觉。利用飞刀迅速将他们解决。如果此时被附近的敌人察觉到的话也不需要慌，守株待兔等敌人过来调查然后使用飞刀杀死即可。此时区域也没剩几个敌人，嫌麻烦的玩家可以直接开枪引起敌人注意，随便打死一两个敌人后就会直接投降。

消灭完敌人后别忘了救出村民，其中一个村民会奖励玩家一条钥匙，可以打开东面车站中的一扇门。另外刚才狗的位置附近还能捡到一个升级道具：弹药袋，而在关押村民的笼子旁边的桌子上，能找到日记 4：折叠的信件。



▲日记 4：折叠的信件

（4）加油站的敌人数量很少，所能找到的奖励除了资源，还有一个升级道具：投掷武器系带。另外加油站一楼还能找到日记 6：风化的告示。搜刮完后立即撤退，这里同时还是变异生物的巢穴，撤退不及的话很容易被围攻。这里同时也是通往东边车站的必经之路，玩家需要从这里划船才能到达。

（5）就和杜克之前介绍的一样，这里在高处会有两个狙击手在守着，晚上过来可以避免被发现。前行的路线非常简单，除了位于高处的两个狙击手以外，剩下的四个敌人都在下层。其中两个位于一个放置有炉火的房子里，动作够快的玩家可以直接用两把飞刀迅速解决掉他们，或者利用罐头将其中一个引出屋外干掉。房间里可以找到一个升级道具：强化头盔。另外有一个敌人会在外面巡逻，这个敌人并不能用飞刀或者消声手枪爆头暗杀掉，玩家需要靠近才能解决掉他。



解决完这些敌人后，沿着倒下的铁塔爬上顶层然后看准时机解决两个狙击手就可以了，他们站得很开所以很多解决。剩下的最后一个敌人就随便玩家处置了。

（6）虽然这个点并没有在地图上被标出来，但实际上玩家之后还是需要来这里一趟的，顺便清理一下也未尝不可。这里笔者的建议直接直接贴着墙壁的右边走，注意玩家只能从正门进入中庭，建议差不多到入口处就直接蹲着前进，潜入的时间当然是选择在夜晚。沿着右边墙壁走的话只会遇到一个敌人，但要小心这里埋着一个陷阱，在没有夜视仪的现在很容易被暗算到。如果玩家有救出（3）处的村民，之后能在车站的房间里找到一个夜视仪。当然玩家也可以通过在设置中调高画面亮度来提前“获得”夜视能力（笑）。

从墙壁的缺口处进入仓库后会听到敌人在聊着“油”的问题，往右走会遇到一个落单的杂兵（没有落单的话就先等一会）。之后往仓库的入口处走，先不要急着进入列车，

时间算得准的话会有一个敌人从车厢走出，利用飞刀解决即可。回收飞刀后往前看，会发现左前方的入口处站着另外一个敌人，同样飞刀侍候。

通过车厢来到仓库的另一边后，玩家会看到两个面对面的敌人。利用罐头引开其中一个敌人的注意力利用飞刀迅速解决掉他们。解决之后就可以通过梯子爬上二层了，二层的敌人只有三个，其中两个是静止的，一个会四处巡逻。先把巡逻的敌人解决掉，然后将其余敌人都解决掉，仓库就算是清空了。爬上梯子后玩家会处于敌人的盲点，因此不需要担心会被敌人发现。



打开仓库大门的开关就在二层入口正上方，嫌麻烦的玩家可以直接打开开关。此时原本守在入口处的敌兵会立即发现玩家，把他们都解决掉后来到仓库后方，玩家会遇到一个投降的敌人（如果之前的敌人，包括入口处的两个都是全部都暗杀掉的话，这个敌兵会继续巡逻），打晕他后就可以尽情搜刮这里了。

（7）在湖的中间有一间小屋，铁门被两个锁锁着，玩家需要先找到发电机。发电机的位置可以通过电线的延伸来判断，找到后还需要找到燃料才能启动，玩家需要的油罐就放在发电机所在的屋子外。开启发电机回到刚才的房间打开开关然后推开铁栏门，从屋顶倒塌的地方爬上屋顶再从缺口进入即可绕开锁上的房间，之后给电箱充电后就可以打开最开始的铁门了。经铁门进入到房间内，在尽头的尸体上可以找到一个升级道具：电池充电控制器。



（8）在一个货柜里，推开门可以找日记11：布满灰尘的手册。里面还有一个升级道具：长效滤毒罐。

（9）在一个废置的车厢里，推开门可以找到日记9：撕落的书页，另外还有一张明信片5，这里同时还是一个安全屋。

（10）在杜克据点的东面有一个变异生物巢穴，巢穴的中央是一辆破车，旁边除了几具尸体外，还有日记5：结实的信封。



▲日记5：结实的信封

（11）在一个需要划船才能到达的小岛上的尸体旁能找到日记8：土匪的便条。



▲日记8：土匪的便条

（12）同样是一个需要划船才能到达的小岛上，在一间破旧的屋子里能发现一具上吊的尸体，尸体旁可以找到日记13：病人日志。

（13）在大油箱（也就是泰迪熊的所在地）的西面有一间锁上的屋子，把锁砸开后可以找到日记12：染血的日记。里面还有一个升级道具：金属探测器。



▲升级道具：金属探测器

（14）在大油箱的北面有一个废墟，从货柜可以爬上二层，再从二层的梯子可以来到三层。三层除了一具尸体和突击步枪以外，还放着日记7：褐色的便条。



▶日记7：褐色的便条

（15）在大油箱的东北面，废墟的东面有一间屋子，屋子里面是明信片 6，这里同时也是一间安全屋。

10. 在前往东边的车站之前，笔者依旧建议换上霰弹枪，另外一把建议使用突击步枪，左轮手枪在接下来的流程里派不上什么用场。车站中玩家只会遇到两种敌人：人兽和巨型变种鱼“沙皇”。路线也非常简单，基本就是一条大道通到底，中途没多少岔路，中途沙皇会出现几次，但都是一些剧情演出，对玩家造成不了什么实际威胁。在下层移动时记得戴上防毒面具。进入仓库后不久会在左边发现一个锁着的房间，之前救了村民的玩家可以打开房间，里面放着一个夜视仪。

在仓库的另一边，玩家会发现三具被吊着的尸体。全部解开后沙皇会再次登场，此时眼疾手快打开左边的开关即可杀死沙皇，同时解锁成就 / 奖杯“渔夫”。开关的后面有两个坟墓，其中左边的坟墓边可以找到日记 10：厚账本，玩家游玩的是新游戏 + 的话，在这里还能找到特殊收集品：圣鱼。之前没拿到村民钥匙的玩家别忘了打开旁边红色的门，从这里可以绕到这个房间，同样可以拿到夜视仪。

打开开关的同时会开启通往轨道车的道路。之后就非常简单了，开着轨道车，打开车门然后直接离开就可以了。之后玩家需要回到之前提到过的（6）处将车厢拉走，中途需要下车一次去启动开关改变铁道的方向。



▲日记 10：厚账本



回到米勒处后别忘了斯杰潘和娜斯提亚对话完成任务，这样可以解锁成就 / 奖杯“组员的朋友”。之后回到和克列斯特相遇的起重机处就可以继续剧情了，值得注意的是，玩家在触发剧情后就不能再回到这个区域了，有什么地方没有搜刮干净的玩家记得搜刮完再离开。

11. 驳船的潜入部分难度很低，中途遇到的敌人大部分可以无视，另外安娜也会提示正确的潜入路线。最开始在下水道处遇到的两个敌人会固定被克列斯特引过来，躲在箱子后，然后等他们走过去后就可以直接上船了。

第一艘船的敌人可以通过关闭电源开关来引开他们，之后直接从另一边贴着右边绕过去就可以了。第一艘驳船和第二艘驳船之间有个浮板，玩家可以通过浮板来到达第二艘驳船。船上只有四个敌人，两个在船尾，另外两个则在船头。从左边上船后，在货物间小心移动，船尾的敌人会往船中间走去然后停下。接下来就非常简单了，按照顺序从船尾钓鱼的敌人开始，然后是船中间停下来的敌人，最后是船头位置的两个敌人，全部击晕后就可以继续前进了。最后一艘接驳船上还有一个敌人，等他走远后上船，推开门后就能触发剧情。



▲日记 10：厚账本

12. 接驳桥上的敌人数量很多，但如果玩家选择潜行的话，难度却非常低。玩家基本只需要贴着场景右边走就可以了，和之前类似，玩家会依次遇到几个落单的敌人，他们无一不背对着玩家，所以很好解决。往右来到右边的阳台后，在尽头会发现一个厕所，从厕所右侧的缝挤过去就可以到达下一个区域。之后依旧是贴着右边走，跨过障碍后会发现一个背对玩家的敌人，解决后往右边落到下方的平台。走到尽头的房间会发现另一个敌人，解决后继续前进，往左转就会发现升降机，启动开关后就可以离开这里了。

来到上层后玩家的正前方会出现大量敌人，但只要玩家保持蹲伏就不会被发现。接下来采取的潜入路线依旧是右边。等敌人走到右边后，玩家跟在他后头然后解决他。之后爬上正前方的木头，继续前进后会发现门被锁上了，往右看会发现一艘摇摇晃晃的船，看准时机跳上去，然后再跳回来就可以绕过锁上的铁门。最后的路线就是一路沿着楼梯往上走了。在楼梯最下方右边篝火旁的墙上可以找到本章的最后一个收集品：明信片 7。中途会遇到几个敌人，除了最开始位于楼梯口的那个敌人需要用飞刀或者消声手枪解决以外，其余敌人都可以无视，直接沿着楼梯来到最上层就可以了。



▲通过摇摇晃晃的船即可绕开锁着的门。



▲收集品：明信片 7

要想解锁成就／奖杯“杜克”，换句话说，就是想杜克幸存下来的话，玩家需要让自己完成一定数量的善行，达成条件后能够看到屏幕闪光的特效。其中包括：

（1）在淹没教堂的部分不杀死太多教徒，可以击晕；
（2）救出位于（2）处的村民，详细可参考上文流程部分；
（3）救出位于（3）处的村民，详细可参考上文流程部分；
（4）和大水塔附近的父子对话（不要拔枪），详细可参考上文流程部分；
（5）最后的潜入部分不杀死任何教徒，，可以击晕；
（6）整个章节里尽量不杀死教徒，匪徒可以杀死。

值得注意的是，以上所有条件实际上玩家只需要完成其中的数个即可。例如笔者在一周目游戏时只达成了条件（2）（3）（4）和（5），并在淹没教堂部分杀死了几个教徒，但最后杜克依旧幸存。当然，笔者的建议是全部达成，以防万一。



## 最高难度心得

1. 最高难度的推荐武器除了各种手动武器以外，还有气动枪“提卡”。这把武器的厉害之处在于还算不错的杀伤力（针对变异生物和没有穿护甲的敌人）、无声以及造价便宜的弹药。在潜行或者一些小型战斗中玩家可以多用用这把武器，不过需要注意充气，气动枪在没气时的杀伤力是远远不如充满气的时候。

2. 光从速通的角度来看，伏尔加河实际上是本作最高难度中最难的一章，其中最大的难点在于（6）处以及章节最后的接驳桥潜入部分。其余区域的潜入路线可以照搬其他难度，惟独这两处很难直接复制打法。

3.（6）处的潜入路线基本和一般难度一样，但由于敌人警觉度提高，在实施起来会有挺大的不确定性。笔者的建议是换上消声武器，然后躲在暗处放冷枪。本作敌人的 AI 并不会随着难度提高而提高，高难度下的敌人只是单纯听力变好了而已。只要玩家躲在暗处然后频繁更换位置，并保证每一次开枪都能击杀敌人，没被攻击到的敌人是不会立刻注意到玩家的位置的。

本作的敌人是有一定的行动范围，室内的敌人不会走出室外，反之亦然。在陷入警觉状态，而且没有发现玩家的时候，他们只会四处巡逻，玩家可以趁机逐个击破。在了解到这一点后，剩下的事情就是耐心地和敌人捉迷藏，然后看准时机逐个解决了。

4. 接驳桥前半部分的潜行路线可以直接照搬，在穿过锁上的铁门后（也就是“明信片 7”的位置），玩家看似离目的地只有一步之遥，但中途的敌人数量很多。最高难度下玩家可选的惟一一条潜入路线是在上楼梯前仔细观察上方巡逻敌人的位置（可通过缝隙、脚步声或者灯光来判断），等所有敌人都走远后再走上楼梯。走上楼梯后立即蹲下往后走，在前进的同时熄灭中途的灯火。此时玩家所处位置的左侧还有一个小房间，里面是一个敌人，可别手贱把门打开了。

然后不要急着上楼，同样是观察敌人动向，等敌人都走远后再上楼。上楼后直接往目的地走就可以了，中途被发现（BGM 发生变化）也不需要慌张，敌人从察觉到玩家到直接开火实际上还是需要点时间的，在他们反应过来前直接狂奔至目的地然后开门即可。

另外一个轻松的过关方法是在楼梯下守株待兔，在使用消声武器的情况下，进入警觉状态的敌人会非常整齐地一个接一个走下楼梯，玩家只要呆在暗处然后一个个解决就好。当然了，使用这种方法的话，好结局路线基本是无缘的了。

## 春季

在隔壁的隔间桌子上可以找到本章惟一的收集：娜斯提亚的信件。另外在这一章还会解锁收音机，玩家可以通过调频道来收听附近的通信，只要调到绿色就算成功。除了能够了解一些关于剧情的细节以外（最常见的就是上一章的后日谈），还能解锁成就／奖杯：加入我们的电台广播。另外在离开前建议合成几个燃烧瓶，数量越多越好，下一关能用得上。




## 亚曼托

1. 关卡重新回到了传统的线性关卡，剧情过后玩家被抓。在队友救出玩家后，玩家需要和几个队友一起对抗源源不断的敌人。本章玩家遇到的敌人基本拿着近战武器，有少部分敌人会拿着枪。而这里防御敌人进攻的部分只要尽情开枪就可以了，不需要吝啬弹药。除了身后以外，在踏上升降机后，玩家能够在上面找到一堆弹药作为补充。



2. 分头行动后穿过安检门，在左边的桌子上可以找到日记 1：一页日记 1。拉下门开关后灯会关闭，回头找到电箱然后打开开关就可以恢复电力了。



▲日记 1：一页日记 1

3. 来到厨房一路杀过去，踢开红色的门后来到冷藏库。穿过冷藏库后会看到一个电箱，打开开关后电力恢复。在电箱的旁边有一个缺口，从缺口爬到另一边可以找到一些弹药补给，还能在右边的靶子上找到明信片 9。而在左边的靶子旁则能找到日记 2：一页日记 2。



▲缺口位置

4. 从通风口跳下来并消灭三个敌人后，玩家会来到宿舍区。沿着浸水的通道前进，推开铁门后会听到米勒的通信。之后会遇到一条分岔路，爬上右边的平台一路往前走会来到一个小房间，在房间里可以找到日记 3：一页日记 3。



▲分岔路，往右走可以找到日记 3：一页日记 3

5. 继续前进并再次拉下开关后就可以来到一个大房间，玩家会在这里遇到一个重甲兵。普通的攻击对其效果不佳，推荐的打法是燃烧瓶伺候。命中的话他会陷入一段硬直，此时就对他疯狂扫射。如果燃烧瓶用完的话就利用场景的柜子和铁桶作为掩护和他周旋。除了重甲兵以外这里还会出现几个杂兵，不过威胁度很小。战斗结束后继续前进，在右侧第二个房间里可以找到日记 4：官员日记 1。





▲图上正面对的房间便是日记 4：官员日记 1 的所在地

6. 救出安娜后先别急着离开，在出口左边的墙上贴着明信片 8。继续前进，在电梯前左边的铁桶上放着日记 5：官员日记 2。

7. 和米勒等人汇合后，在乘坐电梯离开这里前，在电梯前左边的箱子上放着本章最后一个收集，也就是日记 6：官员日记 3。



## 最高难度心得

最高难度的难点只有一个，那就是和重甲兵的决战。推荐躲在一开始位置的右侧，然后耐心地躲在架子后将除了重甲兵以外的敌人全部干掉，最后再用燃烧弹解决重甲兵。

# 里海



1. 游戏再次回到了开放世界，这次玩家来到的是已经变成一片荒漠的里海地区。火车停下后，在站台有一个废弃的房间，在房间里可以找到明信片 10。



▲明信片 10

2. 顺着地图指示来到第一个目的地，一路杀到顶层后会触发 QTE，完成后就可以拿到“车钥匙”，要想达成好结局的玩家请务必放过这个敌人。另外别忘了把刚才敌人的霰弹枪给拿到手。之后顺着滑索回到下方，再一次脱险后玩家就可以获得一台汽车作为代步工具。

(1) 在往北面前进的过程中，玩家会来到一个由废船改造，里面全是奴隶的“关卡”。从右方的楼梯上去二楼能在“祭坛”前找到日记 1：大副的日记。必须注意的是，要想达成本章节的好结局，玩家在本章中不能杀死或者击晕任何一个奴隶。奴隶本身并不会主动攻击玩家，也不会携带武器，但由于他们会混在敌人中，玩家有可能会误伤奴隶，这一点必须注意。另外需要注意的是，奴隶在本作中的字幕中显示的是“部族人”，小心别搞错了。



▲日记 1：大副的日记

拿到日记 1 后往左转，沿着梯子继续往上爬。玩家会遇到几个暴徒在殴打一个奴隶。敌人一共有 6 个，前三个由于视线没有重合，逐个击破即可。房间里面的敌人可以用飞刀杀死坐在沙发上的敌人，右侧的两个敌人可以先用飞刀杀死一个后，立即近身解决另一个，动作够快的话他们是完全反应不过来的。顺利的话解决完全部敌人后画面会出现屏幕闪光的特效，另外在二层的收音机旁还能找到日记 2：领袖的信件。继续往上层前进，能找到升级道具：动作感应器。附近除了工作台以外，还有一把狙击枪。



▲日记 2：领袖的信件



▲升级道具：动作感应器

继续往北面的时候米勒会要求玩家去就一个名为“盖尔”的人，玩家可以先按照主线前往目的地，也可以继续探索，两者的区别不大。

（2）在地图的西北角有一条峡谷，在峡谷外头的卡车上可以找到日记 9：男爵的信件。进入峡谷后玩家首先会在左边遇到一个敌人，再往前走不久后会遇到另外两个。前者可以轻松解决，后者会在对话结束后分开，此时就可以逐个击破了。再往前走一会后会遇到几个敌人，他们此时正在威胁远处的一个NPC，都是背对着玩家。不过在下去前推荐玩家用飞刀先将两条狗给解决掉（左右各一条），剩下的敌人就很好解决了。

此时 NPC 会提醒玩家战斗还没有结束，新一批的敌人会在峡谷入口进入，建议玩家直接开战。想继续潜行的玩家可以从右边的小路绕到峡谷上然后回到入口，此时刚好落在敌人的背后，就可以打他们一个措手不及了。敌人全灭后通往NPC 住处的梯子会被放下，里面除了能找到日记 10：遗书以外，还有升级道具：钢化玻璃。顺便一提，这个地方会在后面的流程中自动标注在玩家的地图上，玩家可以迟点再来。



（3）在峡谷附近的分岔路边有一条废船，里面还有一个绊雷陷阱，这里可以找到升级道具：高光手电筒。另外如果玩家在这里睡觉的话，醒来后船外会出现两个敌人，请提前做好迎击的准备。

3. 前往灯塔后发现战斗已经打起来了。洞穴里的敌人除了最后几个敌人以外全都可以无视，看到一个站着自言自语的敌人后，在他身边有几具尸体，其中一具尸体上可以找到日记 3：给儿子的信。必须注意的是，这个区域一旦通过那么之后的剧情都不能再回来，因此这个收集必须要拿到手，要不然就只能通过选择章节来补了。消灭三个暴徒后继续前进时小心地上的绊雷。另外在高难度下别接近还在燃烧中的敌人，本作的燃烧状态相当致命，无论什么难度其伤害都是秒杀级别。



▲日记 3：给儿子的信

在灯塔前的战斗没什么好说的，惟一需要注意的是在场的除了敌人，还有两个奴隶。来到灯塔前后先不要急着开火，两个奴隶（系统会显示他们为“部落人”）会拿着燃烧瓶直接对灯塔发动自杀冲锋，盖尔会立即将他们击倒，躺在地上的他们就很难再被玩家误伤了。这两个奴隶在战斗结束后会躺在地上不停乱动，不管他们就可以了。没有杀死奴隶的话，在乘上电梯的同时画面会出现屏幕闪光的特效。



在灯塔上和盖尔汇合后，在灯塔上能找到明信片 11。在剧情过后玩家会有一次整理装备的机会，笔者推荐把防毒面具的升级换成“长效滤毒罐”或者“钢化玻璃”，滤毒罐用得差不多的话也多造几个。之后跟着盖尔进入地下设施即可，乘坐电梯前玩家还需要给电箱充电以恢复电力。

4. 在地下设施里玩家会遇到老敌人蜘蛛，这种敌人的外壳非常坚硬，但非常怕光，利用手电筒长时间照射就可以让它翻倒并露出弱点，此时就可以开枪攻击或者直接近身处决。话虽如此，玩家还是可以利用武器直接攻击，它在被光照射到或者移动的过程中弱点会暴露一段很短的时间，只要玩家枪法够好，依旧可以打中弱点。

铁桥倒下后往右转来到下方，这样就可以绕过去。一路前进来到一个比较大的房间，这个房间里有一盏油灯，灯亮后可以营造出一个敌人不敢靠近的安全区，这样玩家的压力会被大大缓解。而玩家需要找到的电箱在玩家的左后方，但实际上玩家需要逆时针绕个圈才能到达，建议路上的敌人完全无视，直接往目的地方向冲刺。有敌人靠近的话就用手电筒射它即可。

以油灯为中心，面朝方向为标号 03 的出口，电箱位于玩家的左后方，而在左前方的办公室里，玩家能在一个红色打字机旁边发现日记 4：备忘录。继续往下走可以来到指挥中心，通过厕所来到倒塌墙壁

的另一边后，在锁上的门前右边有一个门，钻进去。在一个能够通过玻璃看到对面房间的区域中，玩家能在桌子上发现日记5：图像分析。拿到收集后回头看会发现一扇半掩的门，推开后会发现一具尸体，她抱着的照片正是盖尔想要的，别忘了带上。



▲日记4：备忘录



▲日记5：图像分析



▲照片

回到刚才的区域，建议玩家此时根据实际情况更换或者补充滤毒罐，然后给手电筒充好电。进入玻璃后的房间时会突然停电，迅速前进然后穿过通风管道即可快速离开这个房间。在通风管道里还会遇到数个敌人，需要玩家时刻注意自己的身后。

来到档案室后，玩家需要的地图在2019的架子上。拿到地图后原路返回，来到一个会议室后，玩家能在会议室的桌子上找到日记6：最后的命令。回到之前的指挥中心，玩家需要在电梯到来前存活下去。最简单的方法就是找个角落（例如电梯两边的角落）呆着，然后将手电筒的光线对准一个方向，这样做的话敌人基本不可能靠近。电梯到达后，玩家只要迅速进入电梯即可。最后就是和NPC一起离开这里了，这部分的难度很低，玩家可以无视NPC直接逃到目的地。把照片交给盖尔后，玩家可以获得一个水壶，回到大本营后玩家可以将其送给小女孩娜斯提亚。



▲日记6：最后的命令



5. 和安娜汇合后，她会帮玩家在地图上标注几个值得调查的点，玩家就可以开始自由探索了。为了达成好结局，玩家在继续主线前，还是需要完成几个额外目标的。

（!）这个废船上方有一个休息点，除此以外没什么特别的。但玩家在这里休息的话，醒来后会被一群暴徒包围。但他们不会主动攻击，玩家可以无视他们直接离开，亦或者直接开战。

(4) 在和安娜汇合点的西面有一艘废船，里面的敌人全是蜘蛛，无视它们直接爬梯子逃走即可。在上层会遇到NPC“隐居者”，把枪收起来会触发对话。在工作台旁边可以找到日志8：部分日记。新游戏+的玩家能在这个房间的架子上找到特殊收集品：太阳。

(5) 东北面废船的前半部分建议潜入，因为其中一个敌人是一个重装兵，正面战斗的话对玩家不利。从船底可以进入船内，推开门后会发现两个正在修灯泡的敌人，玩家可以利用飞刀先杀死一个敌人，然后迅速击倒另一个敌人。

下一个区域的敌人数量很多，玩家首先从梯子爬到上层，往右边走会发现落单的敌人，附近还有一个电源开关。解决敌人，然后关闭电源吧。继续往前走会发现对面二楼有一个敌人，可以无视也可以解决，想解决他的话请在他走到右边走廊后再下手，要不然很容易会被其他敌人发现。

从二层房间的窗台出来后，会听到两个敌人在说话，他们对话完毕后会分开行动，其中一位会走到玩家此时位置的下方。解决他后无视其他所有敌人，直接往区域的左边走，打开门即可来到该区域尽头的房间。推开门后就会发现玩家的首要目标“重装兵”，解决他后剩余的敌人就可以轻松多了。想继续走潜行路线的玩家需要小心厨房里的两个敌人，建议用飞刀+击倒的方式快速地解决他们。其余的敌人可以用居高临下用消声手枪解决，本作对于玩家“杀死坏人”没有任何的处罚，除非敌人投降，要不然正式开战后即便一路杀过去也不会对游戏有太大影响。不过必须注意的是，在二楼有两个开关，分别对应牢门以及电源，无论玩家打开哪一个，剩余的敌人都会立即进入警觉状态。而在电源左边还可以找到找到日记7：购物清单，而右边则是明信片12。



▲日记 7：购物清单

（6）在废船的南面有一个哨站，这里除了有敌人以外，玩家还能在篝火旁的高台上找到日记 11：烧焦的便条。



▲日记 11：烧焦的便条

（7）在地图东南面的废弃机场有两个可供探索的地方，仓库里的敌人只有人兽一种，除了资源以外，在最深处还能找到明信片 14。出来时还会遇到几个敌人，解决他们后就可以继续探索了。管制塔则非常简单，途中的敌人只有人兽，而玩家只需要一路往上走就行了。在塔顶可以找到一个工作台和休息站，还能找到一个升级道具：夜视放大器。

（8）而在机场北边的悬崖上，玩家会遇到“男爵”，不过此时的他并不会和玩家战斗，只会触发一段对话，玩家可以了解到更多关于“男爵”计划的真相。他身后有一个藏身处，里面是最后一个升级道具：消耗品背包。顺便一提，玩家即便在这时候杀死男爵，对之后的剧情也不会有任何影响。




（9）起重机处的战斗玩家需要注意远方狙击手的攻击，安娜的掩护基本可以无视，玩家只需要依靠掩体快速前进即可。消灭完下方的敌人后，沿着楼梯一路往上爬就可以找到那个狙击手。解决他后能在其身上找到一个狙击枪专用的六倍镜，另外如果玩家是原路返回的话，会有数个敌人从刚才的入口处靠近。不想战斗的玩家可以从最顶层的吊索离开。

顺便一提，在这里可以通过读取检查点的方法来重复使用狙击枪击杀敌人，这同时也是成就 / 奖杯“退后”最快捷的解锁方法。



6. 笔者建议去找个安全屋睡觉到晚上，对接下来的潜入部分有很大帮助。和达米尔汇合后，玩家会来到一片废墟。刚进入峡谷时会看到一辆废弃的起重机，入口还挂着一个类似风铃的东西，进去后可以找到明信片 13。从起重机出来后能发现一条往上的路，一直走到尽头能发现日记 12：给艺术家的信。在洞穴里的战斗都是些老面孔了，小心不要太靠近边缘，朝毒气开枪的话会引发爆炸，会对附近的目标造成伤害。



▲图中正对的起重机便是明信片 13 的所在地



▲从这里往上走便能找到日记 12：给艺术家的信






特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

接下来的潜入部分需要注意的地方依旧是不能伤害任何奴隶，但由于奴隶会在发现玩家后引起其他敌人的警觉，因此笔者建议路上遇到的敌人全部击晕或者杀掉。一开始遇到的敌人会在骂完奴隶后往上走，玩家可以不管他。之后来到一旁奴隶取水的地方，按下互动键后就可以直接省下一大段路而不需要走楼梯，还能解锁成就 / 奖杯：云霄飞车。



▲使用“云霄飞车”不光能解锁成就 / 奖杯，还能绕过一大堆敌人

来到上层后立即往后走，穿过一台卡车后往左走会遇到一条狗，用飞刀杀死后打开笼子救出附近的奴隶。然后继续前进，贴着边缘沿着楼梯往上走，等上面的两个敌人走远后将其分开击破。此时前方楼上的敌人有一定几率会觉察到玩家，玩家可以利用消声武器迅速将其爆头击杀，也可以退回暗处，这个敌人会在一段时间过后待在一个无人的角落站着不动。继续往上走后就只剩下一个敌人，解决后走过木桥拉下开关就可以离开这里了。一路上没有引发警报的话在这里会看到屏幕闪光的特效。



▲要想达成好结局的玩家别忘了救出奴隶

7. 沙尘暴中的遭遇战难度不低，除了能见度较低以外，敌人那边还有一个重装兵。比较取巧的方法是躲在掩体后用狙击枪攻击除了重装兵的其他敌人，然后找个掩体呆着不动。这场战斗的 NPC 比较给力，鉴于他们子弹无限，敌人也不会主动靠近，解决全部敌人也只是时间问题而已。



接下来就是本章节的最后一战，出发前请提前做好准备。

8. 和达米尔汇合后就是例行的潜行部分。通过管道进入到内部以后，先击晕右边站着的敌人，然后无视睡觉的敌人往上走，左边的两个敌人依旧是无视。往右走后在转弯处停下，笼子里的狗会开始狂吠，等一会后会有一个敌人靠近，将其击晕后就可以继续前进了。



进入下一个场景后往右走，这里会有几个帐篷，往前走几步后会看到有一个敌人在殴打奴隶，过一会后他就会躺下睡觉，此时就可以趁机从右边溜过去了。之后的流程就非常简单了，一路贴着右边墙壁溜出去就可以了，中途会遇到两个敌人，一个在睡觉，另一个则看不到玩家，因此两个都可以直接无视掉。

把枪放下来到“男爵”的领地后，一路上不要轻举妄动，中途会遇到有敌人拉着一个奴隶进小黑屋，跟着他们进屋后击倒敌人即可救出奴隶。



▲被拉进小黑屋的奴隶

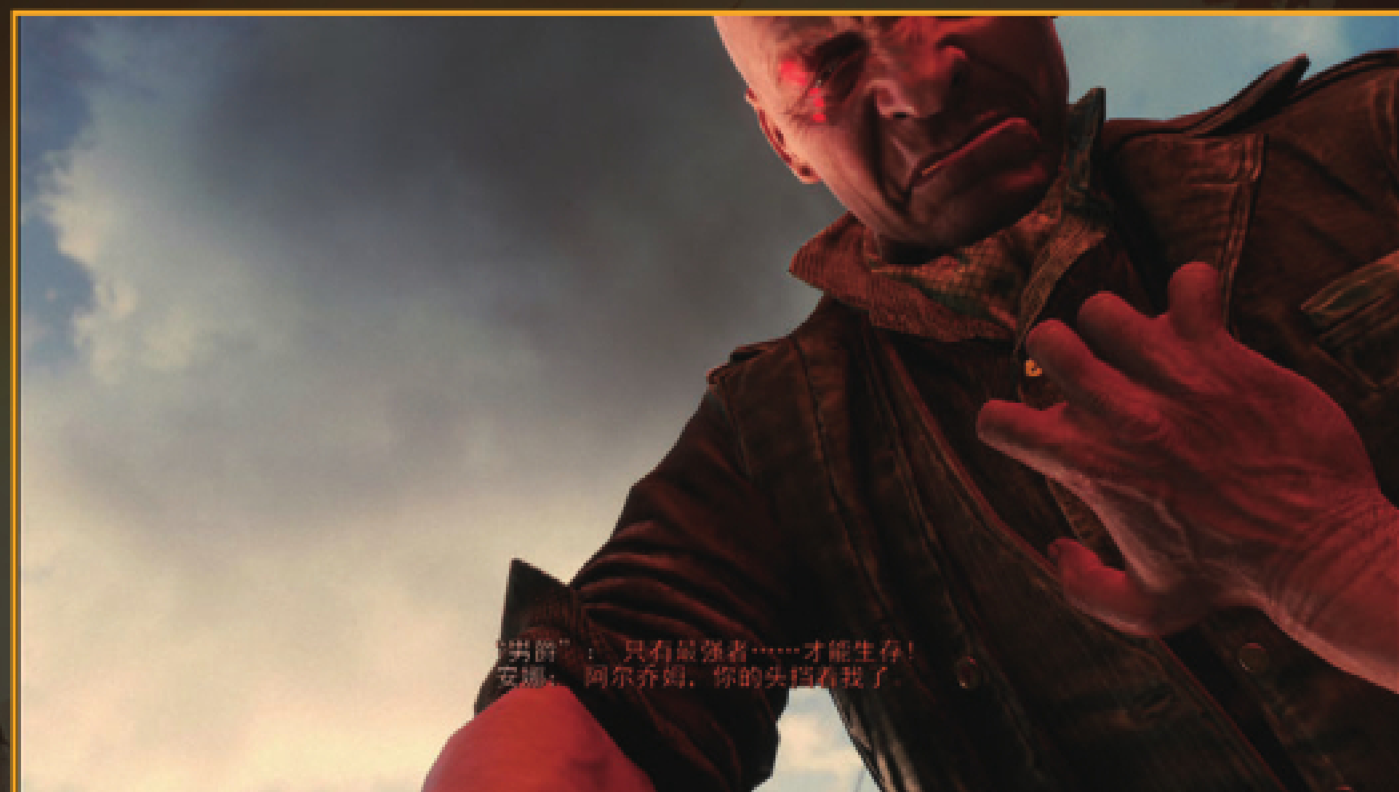
和“男爵”谈崩后战斗开始，立即躲进左右两侧的阳台并攻击不断从入口和阳台出现的敌人。最开始的敌人都是些普通敌人，当盖尔离开后，威胁最大的重装兵会从中间出现，比较简单粗暴的打法是守到入口附近，重装兵一出现就有节奏地往他那里扔燃烧弹。顺利的话重装兵会不断陷入硬直然后被烧死，弹药、燃烧弹或者医疗包不够的玩家可以在右边的桌子上找到补给。



和“伏尔加河”章节类似，玩家的行动会影响章节最后达米尔是否留下。条件如下：

（1）在获得载具的流程中，不要杀死在屋顶处袭击你的歹徒；
（2）整个章节不杀死也不击晕任何的奴隶，比较容易误伤的部分是在灯塔救出盖尔的情节；
（3）回收盖尔的照片；
（4）将水壶交给娜斯提亚；
（5）救出位于（1）和（5）处的奴隶，是否需要完成（2）尚不清楚，但笔者的建议是包括（2）在内的所有问号点都调查完毕；
（6）潜入绿洲偷水的部分不伤害任何奴隶、救出女奴隶、不引发警报，详细可参考上文流程部分；
（7）进入男爵领地后的前半部分流程不伤害任何奴隶，救出被拉进小黑屋的奴隶。

上述条件中，（1）（2）是必要条件，然后不要杀害奴隶。玩家在满足这七个条件中的大部分条件后，达米尔就会顺利留下。




## 最高难度心得

1.（5）处的战斗并不是强制的，最高难度下笔者建议直接跳过。在最高难度下这里的潜入路线和其他难度一样，而无论玩家是想潜行解决所有敌人，还是想正面开战，都务必优先消灭场景后方坐着的，正在观看奴隶格斗的重装兵解决。另外在最高难度下敌人的警觉度会提高，从二楼房间听到下方两个敌人聊天的部分，在其他难度玩家是可以从容跳下然后解决下方敌人，然而在最高难度下玩家必须使用远程武器解决他才能避免打草惊蛇。

2. 地下设施的战斗是可以全部跳过的，玩家如果有在一周目熟悉过流程的话，完全可以无视敌人一路冲到目的地，敌人基本是追不上玩家的。如果有敌人靠近的话立即打开手电逼退敌人，也不需要浪费弹药来消灭敌人。但在通风管道行动的时候需要万分小心，玩家此时是没有任何走位能力的，笔者的建议是慢慢推进，敌人的登场顺序是固定的，并且不会久留，直接用手电逼退即可。

3. 和达米尔偷水的流程中，在最后沿着楼梯往上爬的过程中玩家有很大几率会被敌人察觉到。笔者建议在下层用消声手枪解决掉二层的两个敌人后观察情况，如果敌人没察觉到的话就继续沿着楼梯往上走，然而情况有变（BGM 变了）的话就立即沿着楼梯一路往上冲。这个过程虽然下方的敌人会不停开枪，但实际上并不会打到玩家。而上层的敌人数量只有两个，而拦在玩家必经之路的则只有最上层的一个。如果玩家是在 BGM 变调的同时往上冲的话，到达顶层的时候敌人应该还没有举枪，甚至还处于正常的巡逻状态，解决他后直接去拉开开关即可离开这里。

不过需要注意的是，这里获得道德点的条件之一是不引发警报，这也是为什么笔者不建议在最高难度挑战好结局的原因。

4. 章节最后的强制战斗是本章的最大难点。战斗分成两部分：有盖尔陪同的第一战和玩家独自应战的第二战。敌人会分别从两侧的阳台和正门的上方靠近，并且只会从一个方向靠近。玩家可以选择躲在面向大门的右边走廊，这里有一个书架可以作为掩体供玩家使用，玩家只要将枪口对准正对面的阳台入口即可。另一侧的敌人会时不时从反方向的走廊靠近，仔细听脚步声可以提前知道敌人的动向。使用射速快的武器时，即便敌人靠近他也不会有开枪的机会。

盖尔离开后玩家可以继续守在原点，消灭一部分敌人后重装兵会从中央的门出现。如果此时剩余的敌人数量不多的话玩家可以提前用燃烧弹封住入口，来不及的也没什么所谓。重装兵的行动非常缓慢，而且由于 AI 问题，他基本不是走到走廊两侧，玩家可以通过探头来大概判断其位置，然后用燃烧弹的范围攻击来解决他。第二战的敌人数量实际上比第一战要少，守株待兔的难度不高。

燃烧弹或者医疗包不够的玩家可以在场景的桌子上找到补给，另外桌子处还能找到一把机枪，最高难度不推荐使用。


▲只要守在这个位置就行了，书架可以挡下大部分来自敌人的子弹。




和安娜的对话结束后，出门先不要急着往左走，往右来到列车的最后面能找到上一章节玩家开过的车，旁边的桌子上则放在日记 1：托卡列夫的便条。然后就可以回到车厢内继续推进剧情了。


▲日记 1：托卡列夫的便条



特别策划 | 独占强作 | 跨界特攻 | 成就奖杯堂 | DLC补完计划 | 蒸汽世代

# 针叶林


■此处数字为日记序号

1. 剧情过后玩家身上的装备包括背包都会消失，往前走不久后能在雕像上获得新武器：十字弓。往前走并且不要走大路，可以看到一个被绑住的歹徒，在他被狼咬死前救下他可以获得道德点。




▲明信片 15 所在的民房


▲日记 1：弩箭上的便条

2. 本章共有五个相关成就 / 奖杯，其中“森林之子”要求玩家在没有攻击任何人并且没有被发现的情况下完成这一章（非人类敌人不包括在内）。笔者推荐是在低难度下完成这个成就 / 奖杯的挑战，毕竟本作实质上至少需要二周目才能全成就 / 白金，实在是没必要在最高难度下死磕这个成就 / 奖杯。以下流程路线以全收集并且一次过解锁所有成就 / 奖杯为准，难度为普通难度。高难度中也可以参考这条路线，并作出相应的优化，例如可以通过解决敌人来减低潜入的难度等等。

3. 在玩家的右前方有一间大宅，而校舍右边是一栋一层的民房，在最里面的玻璃柜上贴着明信片 15。原路返回，从校舍左边的木门绕到校舍的后面。走出木门处玩家会被“飞箭传书”，绑在箭上的小纸条就是日记 1：弩箭上的便条。

4. 在往目的地前进的途中，玩家会在必经之路上遇到一个雕像。用近战敲它几下就能解锁一个成就 / 奖杯。往前走几步，在右边的校舍里的桌子上可以找到日记 2：未发出的信。继续前进后会遇到“海盗”的警告，无视他们从左边下桥。在干涸的河道上往左走即可绕到刚才左边校舍的后边，在校舍一层里面的书架上可以找到明信片 16。



▲日记 2：未发出的信

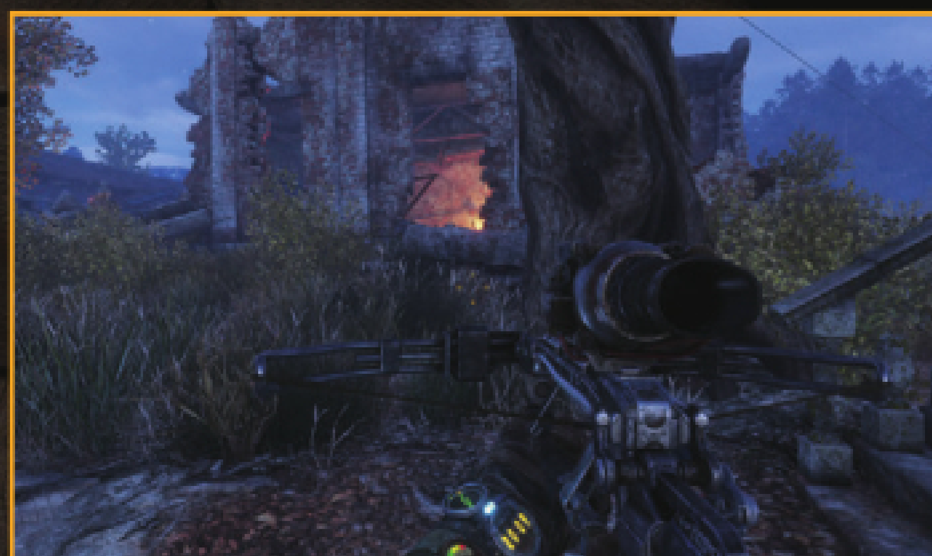


▲明信片 16

回到断桥处，从断桥处跳到对面，在左边的校舍有一个可以爬进去的窗台，爬进去是一个小房间。之后不要继续深入，里面是三个敌人，在小房间里放着泰迪熊的桌子上，在泰迪熊旁可以找到日记 3：小孩子的便条。



▲日记 3：小孩子的便条



▲前方的篝火处便是进入高塔的入口

5. 原路返回干涸的河道，我们从左边开始潜入，目的地为远方的高塔。从最外围绕过去，途中会看到两个在聊天的敌人，无视他们继续前进。走到一座断桥前转右即可从倒下的铁丝网处进入敌人把守的区域内。

高塔此时近在眼前，但玩家还需要绕一下。高塔的入口还有一个敌人，从高塔左边绕到另一边，此时会看到一棵枯萎的大树，从大树附近的缺口进入高塔。缺口附近便是梯子，之后一路往上爬就可以了。在滑索旁可以找到日记 4：严肃的誓言。一切顺利的话，滑下去的同时会看到画面会出现屏幕闪光的特效。

6. 从滑索上下来后，在大道上往前走一段距离后在左边能发现几个树屋，爬上去后在其中一个树屋的架子上能找到日记 6：满是灰尘的日记。日记的所在处同时也是一个休息点，笔者建议在这里通过睡觉将当前时间调到晚上。

睡醒后继续留在树屋，先存一个档（非常重要！）。从另一旁的吊桥往上走，途中会发现一上一下的两条滑索，滑下去后会在正前方遇到一个小木屋，里面还有一个敌人，解决后能在里面的床上找到日记 5：炼金师的日志。获得收集后读档。

7. 回到大道上贴着区域右边的河边走会发现一个木屋，木屋里可以找到日记 7：遗失的日记。在远处的港口有一个敌人，不管他就可以了。离开木屋后回到大道上，大道的左边能看到几个火把，火把刚好照着一条往上的梯子，这里便是玩家前进的路线。

此时先不要急着离开这个区域，看到火把后往左看，能看到一个山洞（洞口处还有发着绿光的蘑菇），进去后能发现一个隐藏的小木屋，里面是日记 8：蒙尘的笔记本，出来后会被狼袭击，按照屏幕提示完成 QTE 就可以了。



▲山洞入口，里面是日记 8：蒙尘的笔记本

8. 爬上梯子后往山坡下滑会触发剧情，森林之主出现。剧情结束后就可以继续前进了，原处可以捡到一把霰弹枪（一定几率）。虽然不能用来攻击敌人，但还是能在本章里派上用场的，建议带上。前进后不久会遇到刚才被森林之主袭击的其中一个海盗，他会把背包还给玩家。往前走几步后会遇到几个敌人，不用管他们，躲在左边的树洞里，对话结束后他们就会跑回到刚才遇到森林之主的地方。

在刚才敌人聊天的树屋下，大路的左边有一间木屋，木屋里可以找到日记 9：龙飞凤舞的便条。木屋附近有一个敌人，小心别被发现了。



▲日记 9 所在的木屋位置。

9. 回到刚才敌人聊天的树屋，爬上去通过滑索即可来到敌人的营地。从滑索下来后会遇到两个在谈论“打结”的敌人，不管他们，继

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

续通过滑索进入营地。进入营地后往左沿着石壁前进，此时先存个档（非常重要！）。然后杀死在场的所有敌人，在下方篝火左边的木屋里，可以找到日记 10：潦草的便条。获得收集后读档。




▲日记 10：潦草的便条所在的木屋

沿着石壁前进后会遇到一个正在检查物品的敌人，从他身后蹲着走过去，然后从鹿的尸体处往下走，沿着营地的西边继续往前走。遇到正在练拳的敌人时先不要急，一会后他就会停下来并开始巡逻。来到中央的大树屋下，从梯子可以爬到大树屋旁的小树屋处，爬上去后往左看会看到一个坐着不动的敌人。笔者建议在这里存档，因为接下来的操作有误操作的可能性，玩家需要从敌人的右边蹲着走过去，这里动作必须要快，要不然会被敌人发现。走过去后敌人会进入警觉状态，继续往前走，一会之后他就会重新坐下。



▲在一般难度下，图中这位敌人实际上是可以从右边直接蹲着走过去而不被发现的

通过滑索来到峭壁旁，等上面的两个敌人聊天结束后再爬上去。他们之后会进入屋子里，无视他们直接穿过屋子，通过滑索即可离开这里。和之前类似，一切顺利的话，在离开营地的同时会看到画面会出现屏幕闪光的特效。

10. 在山谷间移动的同时，在右边的山洞会发现一个藏身处。里面除了有日记 11：磨损的信件以外，还有两个燃烧弹，别忘了一并带上。继续沿着山洞往前走，在一具尸体旁可以找到日记 12：皱巴巴的便条。从山洞出来便是一个土匪营地。

目标只是好结局的玩家请注意，虽然本攻略的目标是不伤害任何敌人兼不被发现，然而如果只是想达成好结局的话，这个营地的敌人是可以按照正常方法处理的（该放倒的放倒，该打死的打死），因为这个营地里的敌人既不是“开拓者”也不是“海盗”，他们只是单纯的土匪而已。

11. 从木屋出来后，依旧是贴着营地的西边潜入。中途会来到一个类似于后院的区域，这里有两个敌人。一个只会站着不同，另一个会在一会后走到附近的屋子入口前，绕过这两人的难度不高。中途还会遇到一个绕着屋子巡逻的敌人，不过玩家动作够快的话，此时的敌人应该还没有走到西边，玩家会和他擦身而过。

继续贴着西边走，往山坡上的木屋处走会遇到另一个敌人，贴着石壁就不会被他发现。在这里先存一个档（非常重要！）。

从窗口进入木屋会发现一个敌人，解决后在尸体旁的墙壁上可以找到明信片 17。从木屋出来下面便是营地的出口，离开营地后会来到河边，往右走到尽头会看到一个小营地，营地的桌子上能找到日记 13：脏脏的日记。收集拿到手后读档。



▲明信片 17 所在的木屋



▲日记 13：脏脏的日记

读档后原路下坡，下坡后往右走（也就是继续贴着营地的西边前进）。废弃的拖拉机附近会有一个敌人巡逻，贴着拖拉机左侧就可以绕过他。觉得不保险的玩家也可以等他离开后再继续走。来到墓园前的入口，这段潜入就算是告一段落了。

12. 在墓园前可以捡到两个燃烧弹，尸体右边还能找到日记 14：猎人的便条。进入墓园后还能在场景和尸体上搜到一些燃烧瓶，准备完毕后就可以在尽头触发剧情了，接下来玩家需要对付森林之主：一头巨大的变种熊。



▲日记 14：猎人的便条

按照正常打法，玩家需要把它引离尽头的绳索，然后往它扔燃烧瓶。击中的话它会陷入巨大的硬直，此时玩家就可以去割绳了。割绳后看实际情况需不需要再补一个，最后看准时机爬上梯子就完事了。

但实际上玩家是可以击退这头熊的，如果玩家是按照上文流程攻略一路走过来的话，这时候玩家应该有十几发弩箭、一把满弹药的霰弹枪以及约五个燃烧瓶。基本的战术就是扔燃烧瓶，然后趁其硬直时使用弩箭攻击它的头部。当它抬起前腿的时候就是要发动冲刺攻击，此时就往两边移动躲开，重复循环即可将其击退，玩家此时的弹药量

要击退它应该是毫无压力的。惟一需要注意的是躲开冲刺攻击的时候不要被场景堵住去路，本作角色移动有时候还是挺笨拙的。击退巨熊后解锁成就 / 奖杯：森林之主。



13. 爬上去后是一个藏身点，玩家可以在这里利用工作台补给一下，出门会遇到 NPC 奥嘉，有兴趣的玩家可以通过和她对话以及场景中的录音带来了解这个区域背后的故事。之后就可以爬下梯子离开这里了。接下来玩家要潜入的地点，同时也是本章最后一个潜入场景，是海盗们的沼泽营地。往山坡下走，中途会看到一个亭子，在里面放着日记 15：风化的便条。笔者建议在这里睡到晚上后再出发。



14. 从公路一直走到尽头，尽头有一个往下的梯子。爬下梯子后继续前进即可来到营地的后门，走过吊桥进入营地。往前走一会后在上方的树屋会传来两个敌人聊天的声音，等他们走远后从树屋的下方就停着一艘小船，然后就可以开始划船离开这里了。



▲这里的两个敌人在聊天后会走远，此时就可以偷走位于他们下方的小船了

划船前进一会后会来到第二个营地，先不要划船进去，在入口处等桥上的敌人对话完毕并离开后，停靠在河道的左边然后上岸。进入左边的黑屋后，在一层的桌子上可以找到日记 16：折叠的便条。

来到二楼后先等一会，两侧走廊各有一个敌人。右边的敌人会在室内和室外间徘徊，时间间隔很短。而左边敌人的巡逻范围很大，并且会停留在左侧走廊的尽头。这里最保险的打法是等待左边的敌人开始离开木屋二层范围往远处走，并且右边的敌人离开室内后再从左边进入房间，玩家的目标是右边敌人所处房间里的开关，拉下后就可以迅速原路返回到木屋一层了。



▲这个敌人会时不时离开房间前往右侧的阳台往外张望，此时便是玩家拉开关的最好时机

回到一层后走过木桥，在木桥上可以看到位于左边的小船，利用十字弩将上面的灯台打掉，然后就可以开船离开这里了（也可以用回刚才的小船）。在上船前强烈建议先存个档，上船后前方便是出口，但出口两旁的高台上各有一个敌人在站岗，等他们俩都离开后再划船离开。中途他们有可能会进入警戒状态，但实际上并不会被他们发现。一切顺利的话在通过起重机吊臂的同时画面会出现屏幕闪光的特效。



▲此处需要等两边高处的敌人都走开后再划船过去。

15. 进入仓库后小心橙色的有毒植物，它们会在玩家靠近后爆炸并释放毒气，玩家可以通过开枪来提前触发。找到电源开关后发现没电了，顺着电线按图索骥。走出仓库后往右走绕到仓库的后面，途中会出现大量的敌人，体型较小的可以用一般弩箭来对付，体型较大的则推荐用爆裂弩箭。有趣的是，如果玩家在这里开枪的话，“上将”会不停埋怨玩家开枪引来敌人的这种行为。

打开发电机后玩家可以从一旁的破车跳到铁丝网的另一边回去，也可以原路回去，恢复电源后就可以通过仓库入口附近的升降机离开这里了。值得注意的是，从进入仓库开始玩家就需要戴上防毒面具，玩家很可能在这段流程中陷入滤毒罐不足的窘况，在高难度下强烈建议在进入该区域前提前准备好至少 5 分钟剩余量的滤毒罐以防万一，亦或者全程无视敌人直奔目的地。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

16. 来到“上将”的家，进门后往右看能发现明信片 18。按照上将的指示坐在桌上举行茶会，长长的剧情过后（中途玩家还需要喝个茶弹弹吉他什么的），上将会睡着并解锁成就 / 奖杯：五点整。茶会结束后割断绳子，通过滑索就可以离开这里了。新游戏 + 的玩家可以在地图旁找到特殊收集品：泰迪熊。



17. 来到损坏的隧道前会再一次遇到森林之主，进入隧道后不久玩家的手电筒会失灵，此时打火机就派上用场了。中途遇到的火把可以拿着打火机靠近后点燃，这里出现的敌人是之前出现过的怕光蜘蛛。中途会经过一条全是蜘蛛卵的通道，笔者的建议直接无视敌人冲过去，路线只有一条而且是直路，跑酷的难度并不高。穿过通道后玩家的手电筒就会回复正常。

匍匐通过管道后，玩家首选需要前往二层，在铁闸的左边找到一个油罐，然后回到一层找到一个小房间，小房间的位置可以在二层直接看到，顺着电线很容易就能找到。在小房间里启动发电机，最后原路返回二层打开铁闸就可以离开这里了。往前走不久能在通道中央的尸体上找到日记 17：浸血的信件。



▲日记 17：浸血的信件

18. 重见天日的同时玩家终于和队友阿廖沙重逢，到达废弃的小区后，右边第三个院子（门牌号为 34）的屋子里的缝衣机旁可以找到日记 18：未完的信件。而在最里面的房间，门旁边的墙壁上则贴着明信片 19。



▲日记 18：未完的信件所在的屋子

过桥后便是与森林之主的最终战，不过最终战也没什么好说的，具体要点可以参考上文流程部分第一次与森林之主的遭遇战要点，这里就不多说了。之前如果有拿到霰弹枪并且弹药还够的话，这时候就可以派上用场了。




要想达成好结局并解锁成就 / 奖杯：阿雷莎，有以下条件，其中（1）和（2）为非必要条件：

（1）救下一开始被狼攻击的歹徒；
（2）救下土匪营地中的开拓者；
（3）整个章节尽量不杀死或者伤害开拓者和海盗，详细可参考上文流程部分；
（4）不被发现通过开拓者和海盗的营地，同样的，详细可参考上文流程部分。

和章节“里海”类似，本章好结局的具体条件不明，因此笔者的建议是按照上文流程攻略的路线完成本关，这样是肯定能够达成好结局条件的。如果玩家是按照上文流程攻略完成本章，中途没有被敌人发现也没有攻击任何人类的话，在章节结束后可以同时解锁成就 / 奖杯：森林之子、阿雷莎。




## 最高难度心得

1. 在不考虑成就 / 奖杯“森林之子”的情况下，最高难度的本章难度反而很低。潜入路线基本可以照搬上文，根据实际情况玩家可以作出一定的优化，例如杀死必经之路上的敌人，因此潜入路线在选择上会自由很多。在全程潜入的情况下，本章中有难度的战斗就只剩最后的森林之主了。

2. 仓库找开关恢复电力的部分玩家可以无视敌人一路狂奔，目的地实际上是以仓库为中心，顺时针来到仓库的另一边，打开开关后从发电机后的围墙翻过去即可快速返回仓库。在仓库外（刚到达仓库区域时）的架子上有一具尸体，附近还放着一些爆炸弩箭，利用这些弩箭可以很轻松地击退这里的敌人。另外这里还有不少爆裂植物，玩家直接从它旁边跑过去即可无伤通过。

3. 地下设施的部分和之前“里海”章节时类似，但由于场景设计比较简单，跑酷的难度反而下降了。最后的开门环节只要记住

油放在二层，而需要灌油的发电机位于下层。发电机回复的同时敌人会全部退下。



▲从获得油罐的二层往下看，很容易就能发现对面还发着光的房间，那里便是发电机的所在地



## 秋季

玩家先需要前往火车头和队友商讨，商讨完毕后回到有工作台的车厢，在工作台旁可以找到日记 1：卡蒂亚的便条。



▲日记 1：卡蒂亚的便条



## 死城

1. 剧情过后，玩家在工作台前可以最后一次设定自己的装备，建议带上霰弹枪、突击步枪和提卡，消声器什么的都不需要，部件升级以及威力为主，装备升级随意，但建议装备上“长效滤毒罐”。



2. 下车后章节正式开始，跟随着米勒一路前进。第一次遭遇敌人后遭遇战打响，敌人都是一些常见的变异怪物。消灭干净后进入左边的房间，在房间左边的柜子上可以找到明信片 20。



▲明信片 20

3. 通过下水道重新回到陆地后，会看到几个关着尸体的笼子，笼子右边是一扇半掩的门，门旁边的桌子上可以找到日记 1：电报转录。

4. 穿过犹如乱葬岗的地铁隧道并来到铁门前，敌人会再一次蜂巢而出，全部干掉后和米勒一起拉开门左边的把手即可打开铁门。沿着扶手梯来到车站后往左转踢开铁门，穿过两扇门后米勒会提醒玩家搜刮补给，此时在左边的桌子上可以找到日记 2：风化的报告。



▲日记 1：电报转录



▲日记 2：风化的报告

5. 来到外面的管道顺着脚印打开管道门会发现一个小男孩，之后玩家需要追着男孩一路跑。和米勒汇合后，在锁着的铁门左边的垃圾桶里可以再次找到小男孩基里尔，与此同时铁门也会打开，这时候玩家就可以跟着米勒和基里尔继续前进了。到达被锁上的铁门后，玩家和米勒必须要坚守一段时间，这场防守战可以依赖一下米勒的战斗力，他的攻击是可以秒杀敌人的。

6. 在基里尔的大本营处可以修复一下武器，在贴满纸的白板上可以找日记 3：命令，而在工作台旁

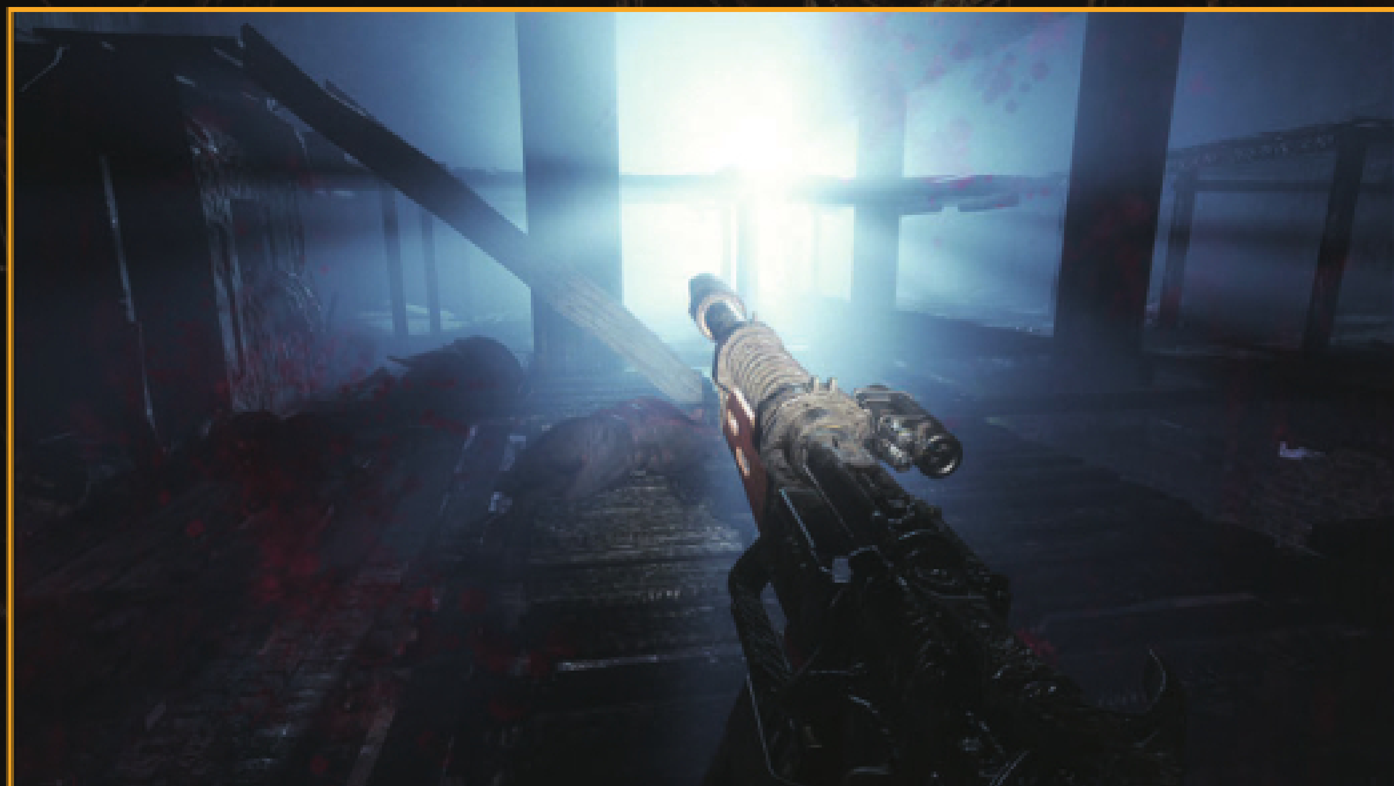
特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

的柱子上则能找到明信片 21，这同时也是最后一张明信片。之后玩家会获得提卡的最后一个升级：磁轨炮。和原版提卡不同的是，原版使用之后要充汽，而磁轨炮使用之后要充电，话虽如此，充电的方法和充气是一样的。



▲明信片 21

7. 离开大本营后来到一个人类定居点，从楼梯来到二层，进入一节车厢时能在右边的座位、一具尸体旁找到日记 4：笔记本。从车厢落到下面时会出现几个敌人，之后顺着地上的缆线一路前进。来到一个被照明灯照亮的区域时，敌人会再次出现。笔者建议先把敌人都干掉再去转动位于右侧车厢旁的阀门，敌人会分两批出现，第一批解决后探照灯会熄灭，全部清理完毕后系统会自动存档，之后就可以去开阀门了。之后上船即可继续前进。



8. 在划船的途中，留意左边会有一个可以上岸的地方。上岸后玩家会在该区域内第一次遇到变异水蛭的小型版本。小型版本基本不会动，并且只会在玩家靠近的时候才会攻击玩家。但它的攻击会减少武器耐久度，在高难度下非常致命，建议玩家远距离给它来上一枪。走到尽头能找到日记 5：磨损的日记。打开铁门出去后会遇到大型水蛭，但此时的它并不会攻击玩家，玩家只要对付被水蛭吓出来的敌人即可。

9. 沿着恶心的“烂肉隧道”前进时需要小心贴在天花板上的小型水蛭，建议玩家时不时停船然后将前方的水蛭清光后再前进。从隧道出来后就需要戴上防毒面具了，此时会触发剧情，玩家会遭遇大型水蛭。大型水蛭的攻击方法只有一种，那就是停下来然后吐你一脸，但它非常耐打，建议玩家换上磁轨炮来对付它们。

上岸后会遇到两条大型水蛭，打跑后进入左侧的车厢。边消灭小水蛭边前进，离开车厢后立即沿着楼梯跑上去，进入室内后大型水蛭的攻击就对玩家无可奈何了。拉下把手后先不要急着离开，先把肉眼可见的大型水蛭先消灭干净。

下来后往右转进入室内，走到尽头时从右边的缺口钻进去，再次回到室外后拉下开关放下小船，大型水蛭会再度出现，而在上船后还会出现数条，全部干掉后就可以上船离开这个恶心的地方了。

10. 剧情过后玩家终于离开水域，在离开检票处后，玩家能在走廊的左侧发现一扇打开的门，此时玩家也会听到米勒和基米尔的通信。进打开的门进入室内，在尸体左侧的电视上能找到日记 6：发黄的便条。室内还能找到几个滤毒罐，别错过了。在前往屋外的途中注意收集一些滤毒罐，而在室外活动的时候还需要注意之前在伏尔加河章节出现过的球形闪电。




▲日记 6：发黄的便条

11. 再一次看到幻觉后回到地下，进入地下后立即回头，在隧道尽头的尸体上可以找到日记 7：蒙尘的笔记本。进入研究所后的路线只有一条，在楼顶玩家会遇到前作中的强大敌人“图书管理员”的盲眼版本：目盲者。以下流程以不杀死目盲者为准。

脱险后从目盲者的左边绕进对面的房间，先往下走恢复电力。恢复电力后刚才的目盲者会从入口处进来，懒得跟它绕的玩家可以等它进入室内后迅速从一旁的出口跑出去，目盲者在短时间内是追不上玩家的，而玩家只要从房间里出来就算是脱险了。之后打开电力开关后，通往楼上的铁门就会自动打开。

看到白雪纷飞的幻觉后，目盲者会再次出现，从左侧的桌子处绕过去就可以了。之后玩家会看到安娜的幻觉，往下跳后阴魂不散的目盲者再次出现，立即从左边的缺口钻过去，从房间出来后看到对面发光的地方（那里还有一具尸体），那个地方就是出口。接着看准时机跑过去就可以了。

从楼梯跳下后打开铁门，迎面而来就是一辆推车，推车上放着最后一个日记，也就是日记 8：货运单。在挤过尸体堆前的房间里有一个医疗箱，里面放着几个滤毒罐。笔者建议此时玩家检查一下装备，没罐子的话记得造几个。

玩家会在一个二层的区域里最



▲开关在电源二楼，如果玩家行动太快的话，在前往二层的途中很大几率会直接撞上一头目盲者

后一次遭遇目盲者，先无视左边的目盲者，往右恢复电力。电力恢复后之前堵路的目盲者就会开始移动，利用罐子将其引开后就可以顺着之前被堵住的路来到下一个区域。来到下一个区域后从左侧的楼梯上到二楼，这里是第二个电源开关，依旧是先恢复电力。恢复电力后整个场景的目盲怪都会往玩家的楼下走。而玩家的目的地在对面的二层，下楼后直接无视所有目盲者，然后往目的地冲刺即可。最后还会遭遇一次目盲者，不过那次就需要按照提示完成 QTE 即可。与此同时，如果玩家没有杀死过目盲者的话，还会解锁成就 / 奖杯：指南。

12. 剩下的流程就全都是过场了，最后还会有一段驾驶部分。如果玩家是按照本文一路玩过来的话，一周目通关的会同时解锁成就 / 奖杯：完整力量、你的目的地。






### 最高难度心得

1. 最后一章的大部分时间玩家都需要戴着防毒面具，而在最高难度下，玩家要到关卡的后半部分才能找到滤毒罐补给。笔者推荐在出发前造好一些备用，并在流程中时刻注意自己的氧气余量。

2. 探照灯区域开门的部分建议玩家找一个角落蹲着，并且不要站在探照灯的正对面，要不然强烈的灯光会让玩家完全看不清敌人的动向。敌人会分成三批出现，第三批出现的同时探照灯会关掉。全灭敌人后游戏会自动存档，玩家可以借此来判断敌人是否全灭。

3. 对付水蛭最好的武器是磁轨炮，但需要注意充电，电量的剩余会影响磁轨炮的威力。巨型水蛭在四处滑行的时候实际上是有攻击判定的，玩家可以提前开火。最后快要离开场景时会再次遇到水蛭，不要妄想可以无视他们直接往前走，消灭敌人后再前进吧。

最后必须注意的是，在继续划船深入隧道前如果氧气量不够的话请造一些滤毒罐。划船进隧道后会触发幻觉剧情，而在触发幻觉前还是要划一段路的，虽然看起来已经像是在剧情演出了，实际上玩家还是在消耗氧气量，可不要一不小心落得个窒息身亡的下场。

4. 最后的目盲者部分和其他难度一样，直接潜行即可，不过被发现也没什么，逃跑就行了。目盲者在最高难度下还是不能秒杀玩家，必要时玩家可以尝试直接从其身边冲过去。反正也到游戏最后了，医疗包和资源都不需要节省。



# 全成就 / 奖杯攻略



## 综述

| 奖杯总数 | 铜 42、银 4、金 3、白金 1/51 个 |
| --- | --- |
| 成就总数 | 1000 点 /51 个 |
| 完美难度 | 5/10 |
| 完美所需时间 | 50 小时左右（实体版玩家为 30 小时左右） |
| 在线成就 / 奖杯 | 0 |
| 最少通关次数 | 2 |
| 有无会错过的成就 / 奖杯 | 有 |
| 成就 / 奖杯 BUG | 无 |
| 特殊需求 | 无 |



## 完美路线

和前两作相比，本作简化了道德点的概念，玩家再也不需要为了达成全程不杀一人而束手束脚。玩家只要在特定章节中达成好结局，那么无论玩家在其他章节中杀死多少 NPC，在通关时依然是好结局。另外由于本作加入了类似于开放世界的章节，并加入了昼夜概念，玩家的过关手段比起线性流程的前两作要多不少，最高难度的通关难度也随之降低。因此总的来说，本作的全成就 / 奖杯难度很低，对于新玩家来说，如何适应系统不同于传统 FPS 的本作反而是最大的难题。



1. 一周目选择最低难度，此次流程中需要把所有流程相关的成就 / 奖杯和全收集搞定，通关目标为好结局。一周目通关后，可以解锁以下成就 / 奖杯：

| | |
|---|---|
| 司闸员 | 森林之主 |
| 逃出生天 | 五点整 |
| 奥罗拉号 | 森林之子 |
| 帆船赛 | 阿雷莎 |
| 铁路员工 | 达摩克里斯之剑 |
| 组员的朋友 | 腐败 |
| 远途乘客 | 指南 |
| 渔夫 | 完整力量 |
| 杜克 | 你的目的地 |
| 放下桥梁 | 为凯旋而容 |
| 坏掉的晚餐 | 破坏者 |
| 驾驶员 | 火鸟 |
| 云霄飞车 | 图书馆员 |
| 完成路线图 | 旧世界照片 |
| 塔米尔 | 加入我们的电台广播 |
| 新的秩序 | 枪匠 |
| 吻一个! | 火星 |
| Decommunization | |

2. 在更新了游戏的情况下，玩家可以在二周目时选择新游戏 +，并可以继承已解锁的武器以及装备。不过实话实说，这对最高难度的影响很低，继不继承的玩法基本一样，具体要点可以参考上文流程部分。在二周目时玩家只需要通关即可，支线一律无视，路上的敌人全部暗杀，能杀的 NPC 也一个不要放过。二周目通关后，可以解锁以下成就 / 奖杯：

| |
|---|
| 正义的报仇 |
| 困难 |
| 无尽航程 |

3. 最后就是剩余奖杯 / 成就的查漏补缺，在没有刻意刷过成就 / 奖杯，并且最高难度没怎么卡关的情况下，此时玩家遗漏的成就 / 奖杯应该有以下这些：

| | |
|---|---|
| 专业 | 罗宾汉 |
| 爱干净的人 | 猎头者 |
| 勤杂工 | 万花筒 |
| 最后一口气 | 恶煞车手 |
| 抗生素 | 玩具商 |
| 退后 | 同中求异 |
| 无声狙击手 | 钢铁 |

4. 实体版的玩家可以在断网情况下直接游玩 1.00 版，在一周目通关后直接利用 BUG 通关最高难度，可以稍微减少一些通关最高难度的时间。具体方法可参考下文成就 / 奖杯部分。



**实现大志之人**

解锁条件 拿到所有奖杯

**司闸员** 15点

解锁条件 在莫斯科关卡中分离所有火车车厢

获得方法 详细方法可参考上文流程攻略中的章节“莫斯科”，玩家需要将流程推进到章节最后才能触发这个奖杯。开关一共有两个，位置都是一样的。

**逃出生天** 15点

解锁条件 完成莫斯科关卡。

获得方法 剧情相关，不会错过。

**奥罗拉号** 15点

解锁条件 为火车头命名

获得方法 剧情相关，不会错过。

**帆船赛** 15点

解锁条件 到船里

获得方法 剧情相关，不会错过。

**铁路员工** 15点

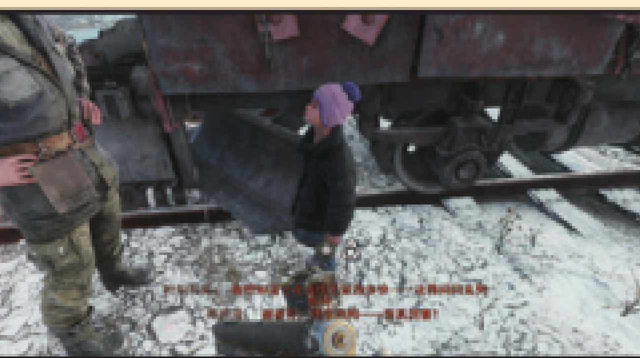
解锁条件 到推车里

获得方法 剧情相关，不会错过。

**组员的朋友** 15点

解锁条件 在伏尔加河关卡中找到吉他和泰迪熊

获得方法 详细方法可参考上文流程攻略中的章节“伏尔加河”。虽然这两个算是游戏中的支线任务，但实际上玩家完全不需要担心会错过。在没有通过对话触发支线任务的情况下，NPC会通过无线通信来提醒玩家。另外即便找到吉他和泰迪熊还不算结束，玩家需要将流程推进到回收推车和车厢后，才能将物品交给NPC，这同时也是章节中惟一一次交给他们的机会。





**远途乘客** 15点

解锁条件 找到火车的乘客车厢

获得方法 剧情相关，不会错过。

**渔夫** 15点

解锁条件 杀死鲶鱼

获得方法 详细方法可参考上文流程攻略中的章节“伏尔加河”。注意触发机关的顺序不要搞错了，先把挂尸体的绳子切断，然后再拉下开关。

**杜克** 40点

解锁条件 杜克活下来了

获得方法 详细方法可参考上文流程攻略中的章节“伏尔加河”，这个属于杜克的好结局。最基本的要点就是尽量少杀害除了野生动物以及土匪外的敌人以及NPC。

**放下桥梁** 15点

解锁条件 完成伏尔加河关卡

获得方法 剧情相关，不会错过。

**正义的报仇** 15点

解锁条件 杀死90名食人族

获得方法 章节“亚曼托”限定，按照正常玩法的话，杀死90名敌人应该是轻轻松松毫无问题的。可以“刷”敌人的部分分别是章节开始刚被队友救助、掩护队友修理电梯的部分，以及最后的大逃脱部分。实在不够的话可以通过重复游玩章节来完成。



**坏掉的晚餐** 15点

解锁条件 完成亚曼托山关卡

获得方法 剧情相关，不会错过。

**驾驶员** 15点

解锁条件 驾驶卡车

获得方法 剧情相关，不会错过。

### 恶煞车手 15点

解锁条件 用卡车取得50次击杀

获得方法 除了正常的推进流程以外，玩家可能还需要花点时间才能完成50次击杀。另外推荐撞不会反击的野生动物，人类敌人会开枪反击，还是有点危险的。

### 云霄飞车 15点

解锁条件 在里海关卡中使用斗式提升机抵达绿洲

获得方法 详细方法可参考上文流程攻略中的章节“云霄飞车”。

### 完成路线图 15点

解锁条件 在实验室里找到地图

获得方法 剧情相关，不会错过。

### 塔米尔 40点

解锁条件 塔米尔跟组员留在一起

获得方法 详细方法可参考上文流程攻略中的章节“里海”，这个属于达米尔的好结局。由于条件较为复杂而且不确定性很高，笔者的建议是严格按照上文流程来做。

### 新的秩序 15点

解锁条件 完成里海关卡

获得方法 剧情相关，不会错过。

### 吻一个！ 15点

解锁条件 在夏季关卡出席婚礼

获得方法 剧情相关，不会错过。

### Decommunization 5点

解锁条件 在针叶林关卡中，摧毁在小孩营地前最大的雕像

获得方法 详细方法可参考上文流程攻略中的章节“针叶林”。雕像的位置非常明显，玩家只需要用近战就可以摧毁雕像。



### 森林之主 15点

解锁条件 在第一次遇到熊的时候没有退缩

获得方法 详细方法可参考上文流程攻略中的章节“针叶林”。在一般难度下，玩家大概需要三到四个燃烧弹才能击退它。

### 五点整 15点

解锁条件 在叶林关卡中参加上将的茶会

获得方法 详细方法可参考上文流程攻略中的章节“针叶林”。

### 森林之子 15点

解锁条件 在没有攻击任何人且没有被发现的情况下完成泰加关卡

获得方法 详细方法可参考上文流程攻略中的章节“针叶林”。推荐在低难度下解锁这个成就/奖杯，另外野生动物不算在要求中。

### 阿雷莎 40点

解锁条件 阿廖沙没有受伤

获得方法 详细方法可参考上文流程攻略中的章节“针叶林”，这个属于阿廖沙的好结局。玩家如果达成了“森林之子”的话，那么结果必定是好结局。想要一般地达成好结局的话，只要注意尽量不要杀害开拓者和海盗即可（但可以击晕）

### 达摩克里斯之剑 15点

解锁条件 完成针叶林关卡。

获得方法 剧情相关，不会错过。

### 腐败 15点

解锁条件 通过腐烂隧道。

获得方法 剧情相关，不会错过。

### 指南 40点

解锁条件 在死城关卡中不击杀任何一个目盲者就通过研究设施

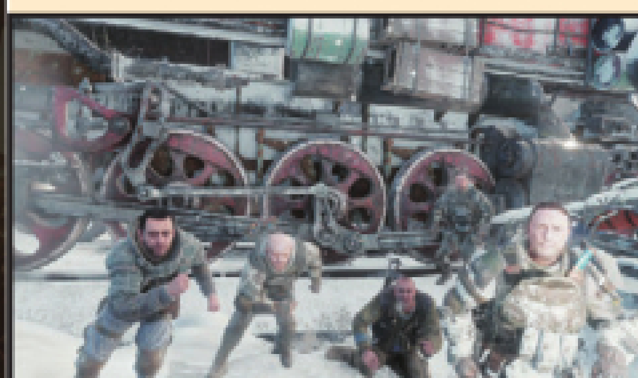
获得方法 详细方法可参考上文流程攻略中的章节“死城”。基本算是个白送的成就/奖杯，目盲者本身非常难击杀，但要躲过它，或者跑过它却是一件非常简单的事情。



### 完整力量 60点

解锁条件 杜克和塔米尔与组员们留在一起，阿廖沙没有受伤

获得方法 需要玩家在同一周目内完成“伏尔加河”“里海”和“针叶林”的好结局路线，具体可参考上文流程部分。



### 困难 60点

解锁条件 在困难游侠模式下完成游戏

获得方法 困难游侠的最大难点莫过于人类敌人的高伤害，要点可参考上文流程部分。值得注意的是，虽然可搜刮的资源变少了，但只要玩家不要随便浪费，即便玩家不是每个角落都搜刮干净，资源实际上还是足够的。武器则推荐不会卡弹的手动武器，诸如气动枪、霰弹枪和左轮手枪。

另外“祖传BUG”在本作中依然健在，在1.00版本中，玩家在任意难度通关后开始新游戏（选择困难游侠难度），完成第一章并进入第二章后退出到主菜单，然后通过章节选择直接选择最后一章（也就是结局），一切顺利的话动画播完就会直接解锁成就/奖杯，另外这种通关方法直接默认是坏结局，还能顺便把“无尽航程”给一并解锁了。可惜的是这个方法只能用在实体版，默认最新版本的下载版就无法使用这个BUG了。

### 无尽航程 40点

解锁条件 支付巨额代价拯救安娜

获得方法 也就是坏结局，达成的方式也非常简单，无视善恶一路杀过去就可以了。大幅度减少道德值的时候，画面会突然变暗以提醒玩家。

### 你的目的地 60点

解锁条件 担任军团的指挥官

获得方法 也就是好结局，具体可参考上文流程部分。

### 专业 15点

解锁条件 用每一种远程武器取得至少一次击杀

获得方法 全武器列表如下：

| 杂种 |
|---|
| 蹒跚怪 |
| 死神 |
| 阀门 |
| 斗牛犬 |
| 加特林机枪 |
| 左轮手枪 |
| 阿舍特 |
| 提卡（气动枪） |
| 赫辛（十字弓） |

武器会随着流程推进而逐步解锁，玩家看到新武器后直接捡起来也能提前解锁。

### 枪匠 20点

解锁条件 在一把武器上安装每一种类别的改装组件

获得方法 改装组件可以通过拆除敌人或者捡到的武器来获得。

### 爱干净的人 15点

**解锁条件** 在清理武器上花费500个化学资源

**获得方法** 在没有特意弄脏武器的情况下，这是一个需要多周目累计的成就/奖杯。在高难度下由于武器会更容易脏，清理的频率会更高一些。弄脏武器最简单的方法就是往河里跳。

### 勤杂工 15点

**解锁条件** 在制造上花费500个消耗性资源

### 为凯旋而容 25点

**解锁条件** 找到阿尔乔姆套装的所有升级物品

**获得方法** 具体可参考上文流程部分。

### 火星 5点

**解锁条件** 修复防毒面具

**获得方法** 防毒面具在高难度下很容易损坏，损坏后按下L1/LB键即可修复面具，修复本身不需要消耗任何材料（毕竟也就是贴个胶布而已）。

### 最后一口气 10点

**解锁条件** 在危险区中用完滤毒罐后，在窒息的过程中打造一个新的滤毒罐

**获得方法** 玩家一般会在高难度下解锁，需要等到手表时间为0再打造才能解锁成就/奖杯。

### 抗生素 15点

**解锁条件** 杀死300个异变种

### 退后 15点

**解锁条件** 在远距离外杀死50名敌人

**获得方法** 这里的“远距离”并没有一个明确的概念，笔者建议在章节“里海”的起重机处（具体地点可参考上文流程相关地区的点（9））。这里的战斗只要一路杀上去把狙击手干掉就能获得一把狙击枪，原路返回时在区域入口处会刷新敌人，用狙击枪将其全部干掉后读取检查点，然后重复以上过程直到解锁成就/奖杯即可。



### 无声狙击手 15点

**解锁条件** 用提卡气动枪杀死30名敌人

### 罗宾汉 15点

**解锁条件** 用十字弓杀死30名敌人

十字弓需要到章节“针叶林”才

**获得方法** 会解锁，笔者建议在挑战坏结局路线的时候顺便解锁。

### 猎头者 15点

**解锁条件** 杀死300名人类敌人

**获得方法** 同上，这个成就/奖杯一般会在挑战坏结局的过程中解锁。

### 破坏者 15点

**解锁条件** 近战击杀或击晕50名敌人



### 万花筒 15点

**解锁条件** 在戴着防毒面具并切换为夜视镜的情况下用狙击镜杀死3名敌人

**获得方法** 虽然解锁条件里没有标明，在实际上这个成就/奖杯需要玩家连续杀死3名敌人。

### 火鸟 15点

**解锁条件** 用火杀死一个恶魔

**获得方法** 恶魔只会在“伏尔加河”和“里海”两个章节里出现，最简单的方法是在“伏尔加河”中帮助娜斯提亚找泰迪熊的时候，巢穴处会固定出现一只不会飞的恶魔，两个燃烧弹就能轻松解决战斗。

### 图书馆员 40点

**解锁条件** 找到所有70页隐藏日记

### 无声狙击手 20点

**解锁条件** 找到全部21个明信片

### 加入我们的电台广播 5点

**解锁条件** 在无线电找到一个频道

找到频道是一件很简单的事情，

**获得方法** 玩家只要记得在章节结束后，在车厢的自由行动部分使用无线电即可。

## 额外成就/奖杯

### 玩具商 20点

**解锁条件** 在新游戏+模式中找到3个玩具：泰迪熊、太阳和圣鱼

**获得方法** 三个新收集的位置如下

圣鱼：“伏尔加河”章节中回收推车的流程中，杀死沙皇的房间，救生圈的旁边。

太阳：“里海”章节的沉船位置，NPC所处房间的架子上。

泰迪熊：“针叶林”章节穿过沼泽遇见轮椅上将后，泰迪熊位于房间的地图前。

### 同中求异 30点

**解锁条件** 在新游戏+模式中，采用任何修改模组并完成游戏

**获得方法** 可以顺便和“钢铁”一并完成。

### 钢铁 50点

**解锁条件** 以钢铁模式完成游戏

**获得方法** 在钢铁模式中，玩家必须一命完成每一章，一旦死亡就要从章节的最开始处重新游戏。由于没有难度要求，因此玩家可以以最低难度来完成。不过即便如此，玩家还是有一些地方需要注意的：

1.在一些有高低差的地形，最典型的例子为“伏尔加河”章节常见的滑坡，在这些地方冲刺时，玩家的角色会在高空前冲一段距离并从高处“落下”。在坡度较大的情况下，玩家很有可能会摔死。

2.燃烧弹和手雷尽量不要使用，特别是后者，在一些狭窄的区域使用，玩家很容易会被本作那诡异的判定炸死。

3.针叶林流程部分两次对付巨熊的流程中，第一次推荐逃走，第二次推荐直接用燃烧弹速战速决。在第二次的战斗中，玩家走位躲避敌人攻击时小心不要掉下悬崖摔死了。

4.游戏中的不少过场演出都是需要玩家按QTE操作的，别以为剧情触发就高枕无忧了。



TOM CLANCY'S

# THE DIVISION 2

| PS4 | XOne |
|---|---|
| **全境封锁 2** | **Ubisoft** |
| Tom Clancy's The Division 2 | 角色扮演 / 中文版 |
| 2019 年 3 月 15 日 / 在线 1~16 人 | 无对应周边 |
| 售价为 PS4/XOne：460 港元 | |

本文对应游戏版本：1.04
本文对应语言：简体中文

文 三日月 美编 雷普利

《全境封锁2》和前作相比，在玩法上并没有作出本质上的突破，而是非常简单粗暴地把前作缺点一改，然后做成了一款强化版的华盛顿特区《全境封锁1.5》。虽然乍看总觉得育碧在偷懒，但实际上本作的素质绝不能简单地用"强化版"来概括。数量庞大的内容、成熟的战斗系统、更有趣的副本和暗区设计以及刷装备这个核心玩法所能带来的乐趣，这一切都成为了本作的亮点。如果你是一个曾经被前作初期表现伤透了心，却又对游戏玩法和核心理念念念不忘的玩家，那么本作就是你梦寐以求的那款《全境封锁》。

# 角色相关

## ◆ 操作说明

| XOne版 | PS4版 | 作用 |
| --- | --- | --- |
| A键 | ×键 | 进入/退出掩体 |
| X键 | □键 | 武器装弹 |
| Y键 | △键 | 切换主武器/切换成随身武器（连按）/切换成特有武器（长按） |
| B键 | ○键 | 翻越障碍/按住为跑酷 |
| LB键 | L1键 | 使用技能 |
| LT键 | L2键 | 瞄准 |
| RB键 | R1键 | 使用技能 |
| RT键 | R2键 | 射击/投掷武器 |
| RS键 | R3键 | 瞄准时放大画面 |
| 左摇杆 | 左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 视角控制 |
| 方向键↑ | 方向键↑ | 标记目标 |
| 方向键↓ | 方向键↓ | 表情选择 |
| 方向键→ | 方向键→ | 使用装甲包 |
| 方向键← | 方向键← | 切换手雷 |
| MENU键 | 触控板 | 开启地图 |
| VIEW键 | OPTIONS键 | 呼出角色菜单 |

## ◆ 界面介绍



1.经验槽
2.当前目标
3.小地图
4.玩家生命值（下）/玩家装甲值（上）
5.当前武器剩余弹药数
6.当前角色增益
7.技能
8.武器增益层数
9.团队成员概况

## ◆ 角色能力



1.角色等级/装等
2.角色属性等级
3.金钱
4.装备分数
5.装备数值
6.装备套装
7.装备属性
8.装备天赋

在前作中，角色能力分为三大类：火力、体力以及技能，分别影响玩家的攻击力、生命值以及技能强度。本作作出了一定的改变，被数值化的能力变成了装甲、生命值和技能强度。而前作的三大能力则不再单纯地被数值化，玩家需要通过装备不同属性的防具来提升角色的属性等级，简单而言就是，防具所附加的特定属性数量越多，属性等级就会更高。和前作一样，属性的高低会影响部分天赋的触发。

每件防具附带的属性随机性很大，即便是同样的属性，所对应的效果也会不同，但依旧有迹可循。例如攻击（红色）属性所能提供的效果多和攻击有关，例如爆击几率和伤害，防御（蓝色）属性则是多和装甲以及生命值有关，例如提高最大值或者恢复效果，科技（黄色）属性则和技能相关，例如提高技能强度、延长持续时间或者减少冷却时间。

不过属性等级和玩家的强度并不是直接挂钩的，等级高级与否只取决于玩家身上防具的属性。例如上图的这件装备“肩胛骨”撤退包，它的属性分别为攻击的“+2% 暴击几率”、“+4.5% 武器伤害”和科技的“+313 技能强度”，另外笔者还装了一个防御属性的配件“防御系统：抵抗”，那么在装备上这件防具后，笔者角色的三个属性将会增加的等级为：攻击 2、防御 1 和技能 1，说白了就是加减法而已。

因此属性等级并不会直接反映玩家的强度，其中最明显的便是技能强度和科技之间的关系。技能强度的高低影响着技能的强度和技能配件的触发，但科技属性并不一定和技能强度直接挂钩，另外一些增益效果，诸如减少冷却时间就和强度本身没有关系。防御中也有不少属性并不是单纯地增加生命值和装甲，还有增加异常状态抗性或者是击杀后回复生命值的属性。

值得注意的是，技能强度虽然被独立划分了出来，并且不会影响天赋的触发，但技能强度的高低会影响技能配件的触发。在本作中，技能除了取决于技能强度以外，玩家还能通过配件来提升其性能，而要想发挥配件的性能，玩家的技能强度必须要达到要求。另外本作中配件对于技能强度的要求极高，即便在版本修正后，在 30 级之前玩也家很难满足其要求，因此在 30 级前笔者建议挑防具时还是以装甲值为主，技能流玩家可以到 30 级之后，装等达到一定程度后，再挑选适合自己的装备。

## ◆ 生命值和装甲值

本作在生命值的基础上加入了装甲值，打一针回满血的神奇医疗包消失无踪，取而代之的是更加缓慢，但也更贴近现实的换装甲。话虽如此，除了更慢以外，医疗包和装甲包对于玩家的实际意义没有发生任何变化。正常来说，玩家的装甲值会比生命值要高出一两倍。除了着火、中毒以及

出血状态以外，在装甲值没有被完全打掉的情况下，生命值是不会被削减的。

在没有特定天赋的情况下，装甲值不会自动回复，然而生命值会。而装甲包只会回复装甲值，但不会回复生命值。和前作相比，本作敌人的 AI 和火力都有进一步的提高，除了特定的敌人兵种，敌人会频繁地攻击玩家的侧面甚至是后方。玩家一旦装甲值被打空就会处于非常危险的境地，因此掩体在本作中就显得非常重要，玩家在战斗中应保证自己大部分时候呆在掩体后，尽量不要在没有掩体的情况下主动靠近敌人。



## ◆构建角色

除了等级或者装等，天赋是决定角色战斗力的另一个重要因素。每一件装备，包括武器和防具，都会附加不一样的天赋（防具不一样会附加天赋）。不同的天赋会有不同的效果，还会有不同的触发条件。部分强力的天赋需要玩家的属性达到一定标准后才能触发，另一部分则需要玩家达成某些特定条件。在数量众多的天赋中选择一个适合自己的，并且在此基础上找到一件能力、属性和天赋都适合自己的装备，这个过程需要消耗大量的时间，同时也是本作的最大乐趣之一。

实际上从玩家开始游戏到最后所谓的“装等达到 500 就算毕业了”的这一段漫长的过程中，玩家的角色类型会由于玩家获得的装备不同而发生巨大的变化。笔者的建议是在装等达到 500 随机应变，根据身上的装备类型来决定自己角色的能力方向。而当装等达到 500 时，玩家就可以开始考虑装备和天赋之间的搭配，并开始构建自己心目中的强力角色了。角色的强度，此时能够触发的天赋、受到的增益效果等等可以在菜单中的“数据”中查看。



## ◆特长

特长的解锁需要消耗“国土战略局装备”，并在白宫一楼的军需官处解锁。特长会影响到玩家的整个流程中去，例如以增加玩家的道具栏上限、武器配件、资源上限等等，作用可以说是立竿见影。笔者的建议是初期的“国土战略局装备”都用在解锁特长上，技能除非是解锁时选错了分支，自己完全用不惯技能，要不然并不推荐玩家太早去解锁新的分支。

“国土战略局装备”点数的获取方法有两种，一是完成特定的支线任务，部分支线任务的奖励会包括一定数量的点数，另外一个就是打开分布在地图各处的国土战略局装备，其具体位置可以通过调查每个区域安全屋的笔记本电脑来解锁。另外游戏还有 4 个隐藏国土战略局装备，其位置分别如下。需要注意的是，包括隐藏国土战略局装备在内，玩家并不需要找齐所有国土战略局装备才能解锁所有技能和特长。




▲第一个隐藏的装备位于白宫南边的小水道。从入口进去，用枪打烂下图所示的门上的锁。



▲门发着红光，非常明显。




▲第二个隐藏的装备位于白宫左侧，那里有一个很大的建筑物，建筑物前有一个小商店。



◀特工装备位于商店的屋顶。

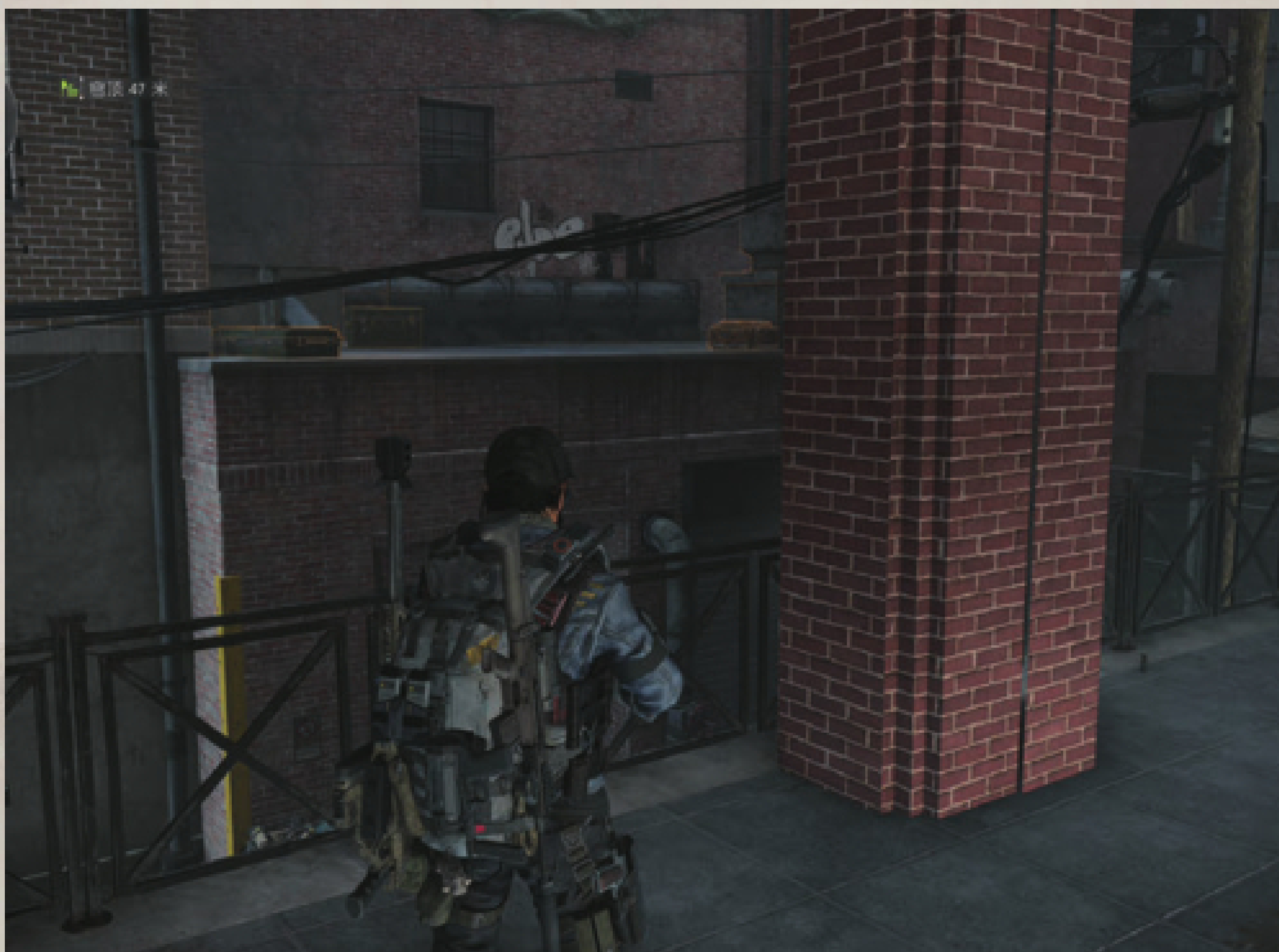


▲第三个隐藏的装备位于控制点“穹顶”的西面的巷子，进去后会发现一辆货柜或者两个大手掌的卡车，爬上卡车。





▲最后一个藏的装备位于控制点“穹顶”的东面，进入下图的巷子。



▲进入巷子后左转，装备在左边深处左边建筑的二层，旁边还有一个收集品。

初期推荐解锁的技能有机枪塔的“突击”和化学物质发射器的“增强剂”，前者可以充当一个火力输出点，即便技能强度不高也能吸引敌方火力，后者则能够快速回复自己或者队友的装甲，在不安装任何配件的情况下可连续使用三次，在危急时刻非常实用。不推荐优先解锁的技能是脉冲和萤火虫，在版本1.04中，这两个技能的实用度并不算高。

和技能相比，玩家在初期更优先解锁的其实应该是特长，初期推荐的特长有武器槽位、补给1：装甲包和增加装甲包上限的特长。这些特长所能带来的好处是实打实的，而且非常实用。后期点数多了就可以随便点了，除了解锁武器配件以外，玩家还需要优先解锁拆解、制作材料上限提升和道具栏上限提升。经验值获得增加（奖章）和装备配置增加这两个可以放到最后再解锁。



## ◆技能选择和使用

在白宫的军需官处，玩家可以解锁技能。本作共有八个技能，技能会随着流程推进而不断解锁，但玩家可以自己决定技能解锁的先后顺序。在解锁技能的同时，玩家还可以选择一个分支。根据分支的不同，技能的作用和性能会发生巨大的变化，例如“蜂窝”，这个技能的四个分支恢复、刺针、复苏、强心就对应了四种不同的功能，从攻击、恢复到辅助应有尽有。除了第一个解锁的分支，之后每解锁一个分支，玩家都需要5点的“国土战略局装备”。

在没有天赋或者属性的支持下，本作中技能的冷却时间非常长。一些持续时间较长的技能，例如机枪塔，玩家可以通过长按RB/R1键来拆解，这样做可以提前结束技能效果，并减少冷却时间。

### 脉冲

前作中颇为实用的侦查性技能在本作基本变成了一个废弃技能。无论是“扫描”还是“遥控”，两者的实用度都很低，效果范围小不说。由于本作的AI设计问题，敌人非常喜欢直接靠近并包抄玩家，这就使得很多时候实际上玩家用肉眼就能直接判断出敌人的位置。加上冷却时间长，使得这个技能的实用度进一步下降。倒是“干扰”有一定的实用度，能够给敌人造成硬直不说，后期对付黠牙的电子化部队时更是能发挥不小的作用。可惜和其他脉冲技能类似，范围小而且冷却时间长，当黠牙出现时，玩家也大多有更好的手段来造成敌人硬直，因此依旧实用度不高。

### 机枪塔

前作就有登场的机枪塔在本作中依旧有不错的表现。“突击”机枪塔虽然平平无奇，但却适用于几乎所有场合。即便技能强度不够，它也能够吸引敌人的火力。缺点是伤害较低，对付强敌时会非常吃力。“焚烧”的伤害和“突击”一样，但由于范围效果以及可以控制敌人，伤害实际上比突击要高不少，当然其射程就没有前者远了。最后的“狙击”有着远高于其他两个分支的输出（超过20倍），但玩家需要手动选择目标并且有弹药限制，另外“狙击”还有着三个分支中最长的冷却时间和持续时间，玩家需要习惯一下才能应用自如。

## 蜂窝

蜂窝会在投掷出来后向范围内的目标发射无人机，无人机本身是有数量限制（使用次数）的，一旦无人机用完，或者持续时间结束，蜂窝就会失效。根据分支的不同，无人机的数量也会不同。蜂窝的缺点在于一旦发动，无人机很容易就会立刻消耗完，玩家因此很难提前手动结束效果，这就使得刺针比其他的拥有持续效果的技能（例如机枪塔和无人机）的冷却时间更长。

“恢复”有着本作中所有回复技能中最大的范围，使用次数也令人满意，缺点在于从发动到生效需要时间，但危急时刻可能会派不上用场。“刺针”为蜂窝中的攻击技能，威力属于中等，但会吸引敌人的注意力。和“恢复”类似，这个技能的生效需要时间，有时候会由于敌人移动过快而打不中敌人，不过在实际使用时，只要刺针的无人机已经发出去了，那么无论目标跑得多远，都一定会被打中。“复苏”是本作中惟一一个可远距离复活被击倒玩家的技能，除了对队友使用以外，玩家还可以在自己快倒下之前往自己的脚下扔一个，然后就可以原地复活了。这个技能的缺点在于只能使用一次（除非游戏后续能增加使用次数 +100% 的配件），优点除了可以远距离发动以外，和一般的复活不同，被蜂窝复活的同时，被复活人的装甲还会回复 25%。“强心”为本作中惟一的强化系技能，可以在特定情况下配合队友使用，但对队友的游玩意识和配合有很高要求，说实话对于大部分时间为组野队的玩家来说，这个技能不太实用。



## 化学物质发射器

化学物质发射器的所有技能分支，其表现形式都是“气体”。和其他技能不同的是，化学物质发射器更像是一把额外的武器，操作方法和枪械有点类似。它同时也是本作中少有的，全部分支都有用（当然依旧有些不太好用的分支）的技能。在后期配合能增加弹药量的配件后，无论是威力还是续航能力都非常出色。不过需要注意的是，每一发的弹药的冷却时间是独立计算的。话虽如此，发射器的冷却时间依旧是所有技能中最短一个，这也使得它不做任何强化，也比其他技能要实用化学物质发射器实用不少。

“增强剂”的单发回复效果非常不错，而且自我治疗的操作非常简单（连按 RB/R1 键），范围小的缺点可以通过发射多发弹药来弥补。在回复效果持续的情况下，玩家除非被多个敌人围攻，要不然基本很难倒地。“火种”在 1.04 版本前不算很实用，气体的范围不大而且需要手动使用武器攻击来引爆，在 1.04 版更新后，火种可以通过连按 RB/R1 键来直接引爆，效果要实用了不少。可惜的是即便如此，它的杀伤效果依旧不佳，对于玩家使用时机把握也比较严格。配合增加范围的配件可以最大程度发挥这个技能的效果。和“火种”类似，镇暴泡沫的缺点同样是其生效时间上，限制敌人的时间实在太短了，使用时机也很难把握，需要队友配合来使用。最后的“氧化剂”是本作的最强技能之一，虽然伤害看似平平无奇，但实际伤害其实不低，在杀伤一些生命值较低的敌人时效果相当出色。氧化剂的最大作用是将固守在掩体后的敌人逼出掩体，或者配合队友的压制射击来对掩体后动弹不得的敌人造成持续伤害。配合弹药量增加的配件，玩家可以射出多发弹药并叠加伤害，如果敌人被压制住然后跑不出其效果范围的话，伤害会非常惊人。氧化剂的缺点在于对于肉盾的杀伤力非常有限，爆发也不如其他输出技能。



## 萤火虫

萤火虫无论是使用方法还是效果都比其他技能要复杂一些，所有分支都需要玩家先瞄准敌人后才能使用。因此除了在战斗前埋伏敌人时能用一下，实际开战后玩家很难找到使用的时机（冷却时间也不算短）。可惜的是使用方法如此复杂的萤火虫，技能效果却一般般。特别是在特化职业解锁后的大后期，玩家很轻易就能找到萤火虫的替代品。不过“破坏”在后期还是有着不错的实用度，但这需要技能强度和配件的配合，另外一旦开战后，萤火虫瞬间变成鸡肋的缺点依旧存在。

“致盲”效果在特化职业“精准射手”的闪光弹还没解锁的时候有着不错的控场效果。“瞬发”的伤害也令人满意，在多人组队，敌人数量激增的情况下，开场一个“瞬发”能带来非常惊人的视觉效果，输出也令人满意。而最后的“破坏”可以击破敌人的弱点（诸如弹药包），弱点击破的话会对敌人造成大量伤害以及封掉其部分攻击手段。这些效果全都需要配件来增加其最大目标数，在一次过瞄准多个敌人然后再发动技能的情况下，萤火虫能给玩家带来极大的开局优势。

## 追踪地雷

追踪地雷和前作的定位基本类似，非常适合玩家在开战前取得开局优势时使用。和萤火虫类似，这个技能在一开始时的表现欠佳，需要玩家在后期增加技能强度以及增加配件后才能更好地发挥作用。“爆破”拥有着三个分支中最大的伤害，不过玩家需要手动瞄准目标才可以引爆。“空爆”和“爆破”类似，但由于从发动到爆炸需要一些时间，瞄准的目标很有可能已经跑开。“集束”是三个分支中使用最方便的分支，而且能够对付场景内的多个敌人，实用度是三个分支中最高的。另外由于其会自动索敌的缘故，玩家甚至可以用来侦查敌人的位置。

## 无人机

虽然飞行状态下的无人机有着比机枪塔更远的射程，但由于伤害不高，而且很容易被敌人打掉，因此在进攻上反而不如机枪塔。不过敌人攻击无人机的积极性很低，很多时候无人机都不会成为被攻击对象。“前锋”无人机类似于“突击”机枪塔，但伤害更低一些。“护卫”的实用度挺高，在技能强度上去的情况下，玩家甚至可以在敌人的枪林弹雨下从容回复，另外它在 PvP 中有不错的效果，但很容易会被玩家打烂。“轰击”的伤害一般，范围有限，最大的问题时操作非常繁琐，玩家需要确定无人机飞行轨迹的起点和终点，非常麻烦，但在配合天赋“破坏之王”等增加爆裂物伤害的天赋后，其伤害会非常惊人。“修补”是四个分支中最实用的一个，它能在很长一段时间内回复指定目标，回复的效率虽然不如化学物质发射器，但效果更加持久，玩家甚至可以从容地和敌人对射，当孤狼玩家时，这个技能有着不错的实用度。

## 护盾

护盾的三个分支作用类似，区别只在于其保护作用和火力之间的平衡。“堡垒”是三者中防护效果最好的一个，体积巨大可以挡下来自正面的所有攻击，缺点在于玩家装备后只能使用随身武器，火力较低。“十字军”的防护面积更小，耐久度也很低，但玩家在使用十字军时，可以使用除了射手步枪、轻机枪和步枪以外的武器。“偏移”的防护面具和“十字军”类似，但可以将子弹反射到被标记且在视线范围内的敌人身上，耐久度和“堡垒”持平，玩家依旧只能使用随身武器。

护盾的使用心得在于在盾牌全毁之前，只要玩家主动收起盾牌，盾牌的耐久度就会以非常快的速度回复，冷却时间更是短得可以忽略不计。但一旦盾牌毁掉，冷却时间就会变得非常长。在目前的版本中，无论是装备还是配件，都缺乏增加盾牌耐久度的方法。“堡垒”的耐久度在敌人的火力面前实际上非常不堪一击，敌人在本作中还喜欢包抄，这无疑进一步降低了护盾的实用度。但“十字军”和“偏移”在 PvP 中有不错的效果，配合队友走位可以迫使对手离开掩体、后退甚至是使用技能。

# ◆ 特化职业

在玩家通关游戏后，系统会解锁特化职业。特化职业共有三种，分别是精确射手、爆破专家和生存专家。三个职业各有不同的特有武器，分别为 TAC-50 C 步枪、M32A1 连发榴弹枪和十字弓。和一般武器不同，特有武器需要特定的弹药才能使用，而这种弹药只有通过击杀敌人才能补充，携带量也非常少，但相对的，威力则非常高。

每个特化职业都有自己的技能树，随着技能树的延伸，三个职业的能力、技能、手雷种类以及佩戴的武器也会发生变化。解锁技能树所需的技能点需要使用这些职业打通入侵关卡后才能获得，关于入侵模式的更多细节可参考下文。另外，玩家不能随意切换职业，只有回到白宫才能切换。

在最新版 1.04 版中，育碧将特化弹药的掉落率给降低了。但游戏中还是有快速回复特化弹药的方法，方法是直接回到白宫切换特化职业，在切换的同时系统会将玩家当前特化职业的特化弹药武器回满。



## 〉爆破专家



最简单粗暴的一个特化职业，技能多偏向于各种爆破以及提高抗性，强化武器为冲锋枪和轻机枪。而为了应对射速快的缺点，爆破专家还有不少可以提示武器控制力的技能。总的来说是一个很适合新手选择，且能够应付多种场合的特化职业，也是目前最强的特化职业之一。

这个职业的强力之处在于其特化武器榴弹炮，虽然看似是一把专注于范围攻击的武器，但实际上伤害非常高。其缺点在于对付身穿防爆服的肉盾敌人时效果甚微，但相对应的，在对付其他敌人时该武器就相当实用。只要将特化武器伤害相关的技能点满，在对付精英敌人（也就是我们俗称的“黄甲”）时，只要直接命中，基本上除了重装兵（标志为“拳头”）的敌人都会被一击必杀，其中包括了带名字的特殊敌人。部分 HP 较低的敌人，诸如狙击手等甚至不用直接命中也能秒杀。

另外在使用爆炸物（除了榴弹炮）击杀敌人后，配合提升爆炸物伤害的技能，他的技能还能给自己或者队友补充特化武器的弹药。另外由于抗性不错的缘故，实际上他是队伍里最耐扛的一个。另外他还会解锁“重炮”，这个机枪塔的变体有着不错的威力并且能够打到掩体后的敌人，但使用起来比较麻烦，有时候还不如原始的机枪塔有用。用来攻击掩体后的敌人有奇效，但必须要注意的是，在掩体后瞄准时需要小心，由于这武器的瞄准线是抛物线，加上游戏的判定问题，瞄准时如果不小心很容易会对自己造成大伤害。



## 〉生存专家



生存专家的技能能够提升队友的伤害和防御，装甲包更是能够一次过补充范围内的所有队友。但除此以外的技能效果都不太突出。升级后的修护滚雷只会跟着目标跑，但只有目标静止的时候才会治疗，实际效果和无人机差距不大。

这个职业的特化武器上手难度较高。弩的瞄准本身就和其他武器不太相同，飞行速度太慢导致经常出现玩家明明瞄准了，箭都飞出去后结果却什么都没打中的窘况。笔者的建议是平时瞄准

时不要以人为目标，而是将箭射在墙壁或者地面上，利用其爆炸的效果来杀伤敌人。顺便一提这武器在攻击持盾兵、一些使用榴弹炮或者爆炸无人机作为武器的敌人有不错的效果，范围攻击很容易将其炮弹或者无人机直接炸烂，顺便将伤害“物归原主”。

另外生存专家建议走技能输出型路线，除了一般的回复技能以外，另一个技能选择诸如焚烧机枪塔、氧化剂化学物质发射器等能够造成异常状态的，配合技能，可以给队友提供特有弹药补给。

生存专家的最大亮点在于其燃烧手雷，这个手雷的杀伤能力和封路能力都相当不错，处于燃烧状态在的敌人会停止行动并陷入硬直当中。另外生存专家拥有能够提高突击步枪输出的技能，在本作中突击步枪的性能非常不错，对这类武器情有独钟的玩家可以选择生存专家。



## 〉精准射手



理论上，精准射手的特化武器是三者中最高的，实际上也是如此，但在目前版本下，要想发挥它的杀伤力，玩家需要大量的练习，因为这一切的前提是玩家必须命中敌人的头部。由于技能的限制，要想发挥精准射手的作用，扮演精准射手的玩家必须要呆在队伍的最后方，并且需要时刻呆在掩体后射击，攻击以爆头为主。

由于精准射手配置的技能，玩家在使用这个特化职业时需要有不错的枪法才能最大限度地发挥其作用。在使用射手步枪，换上提高爆头伤害的配件，再配合技能“一击毙命”，攻击敌人头部所能造成的伤害会相当爆炸，更别说使用特化武器造成的爆头伤害了。而爆头击杀敌人本身也会提高特化武器弹药的掉落率，简单来说就是，只要玩家打得够准，精准射手可以在安全距离外保持惊人的输出频率。当然了，除了自身的枪法以外，团队的掩护也显得非常重要。

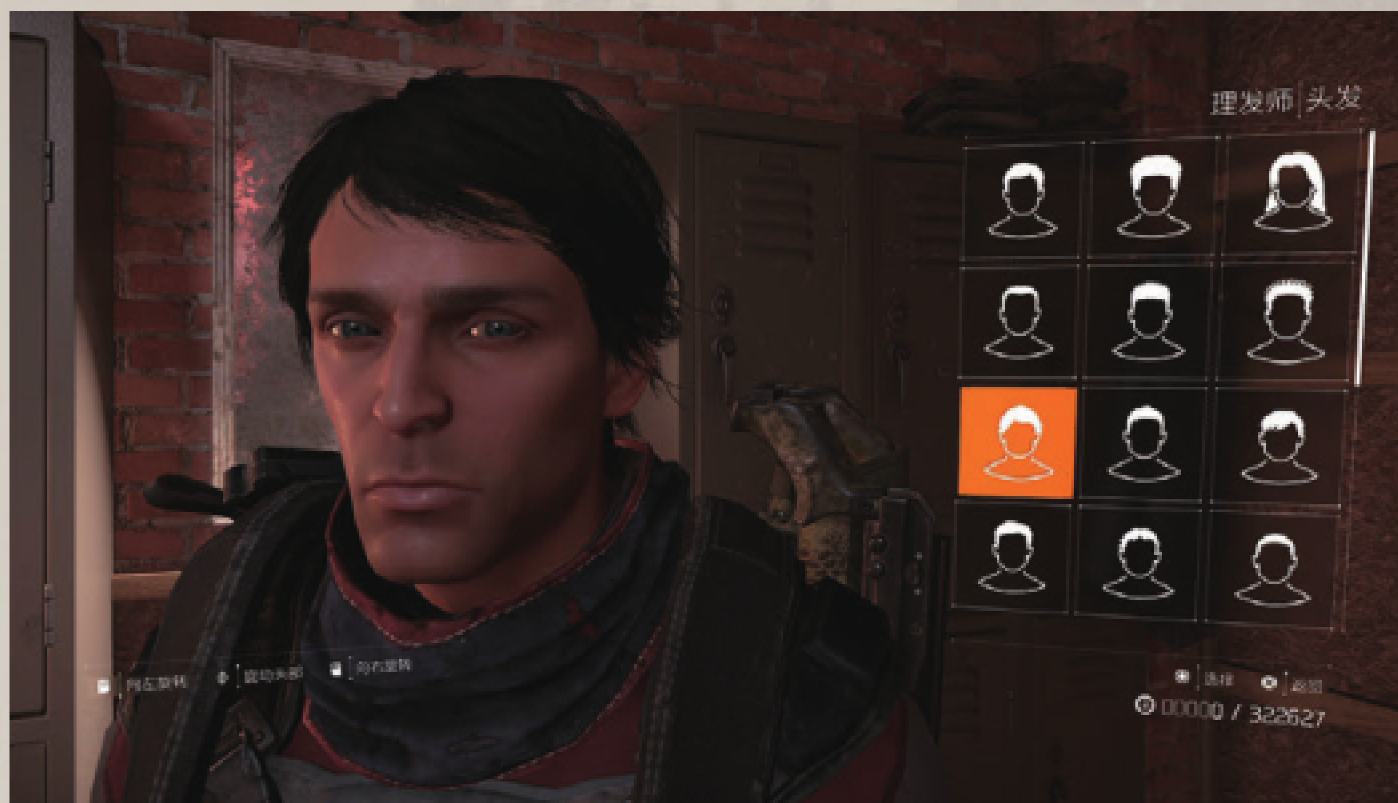
另外精准射手的特殊手雷“闪光手雷”效果不错，虽然缺乏实际杀伤力，但控场能力是三者中最强的，配合防具天赋“疯狂炸弹客”后，范围基本是可以覆盖一个小型室内场景。另外其特殊配件“数字瞄准镜”可以大量提升爆头伤害，实际用起来也比一般的瞄准镜要舒服。最后必须要说的精准射手的特殊无人机“策士”，这个基本上可以算作是移动版的脉冲，但效果更加强大，持续时间也很长。如果队伍里有一个能够熟练使用无人机的队友，那么在一场战斗中，基本上所有的敌人都会在队伍面前无所遁形。

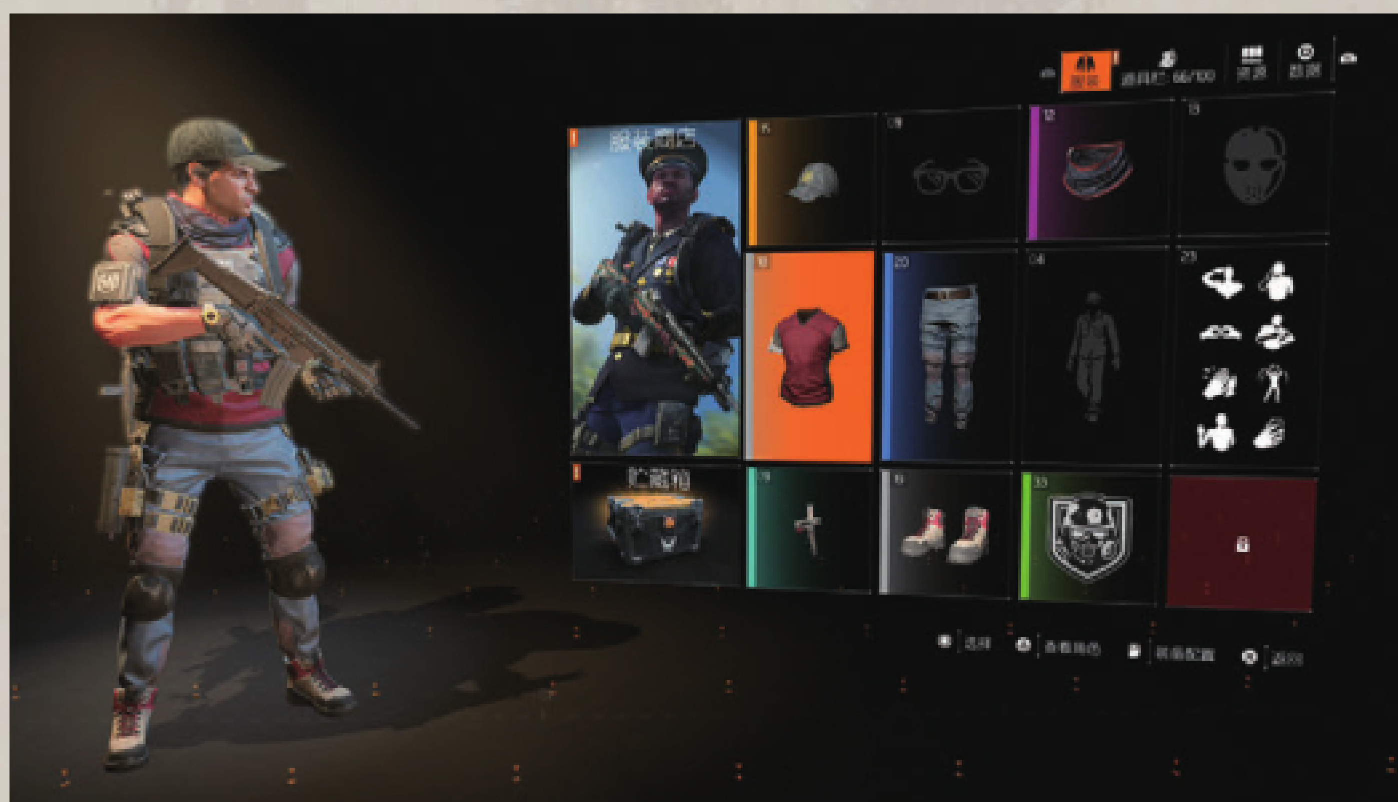
另外精准射手虽然给人一种只会使用步枪或者射手步枪的感觉（武器强化也是针对步枪的），但由于拥有增加爆头伤害以及换弹速度的天赋，他在使用其他武器时依旧会有不错的表现。特别在使用弹匣量巨大的轻机枪武器时，配合减少上弹速度的配件，其上弹时间甚至可以媲美其他职业的突击步枪上弹速度，配合爆头伤害加成，总伤害也是不容小觑。



## ◆创建角色和角色自定义

本作的角色自定义部分相比前作多了不少，在后期约书亚·萨莫斯加入之后，玩家就可以更改角色的发型、胡须和纹身，但玩家的体型、外表和性别在游戏开始后就不能更改。另外本作在同一个账号下的不同角色虽然进度是分开的，但储存箱里的道具是共通的，所有角色都能使用。另外由于储存箱的容量是所有角色的容量相加，因此玩家每创建一个新角色，在不解锁任何特长的前提下，储存箱的容量会立即上升 50。



# 装备相关

## ◆ 稀有度

不算特殊的“奇特”（橙色）和“装备组”（绿色），本作的装备从低到高分为破旧（黑色）、标准（绿色）、特殊（蓝色）、精良（紫色）、顶级（黄色）五个稀有等级。稀有度越高，装备的品质就越高。除了能力值以外，不同稀有度的装备其最大的区别在于其附带的天赋数量，黄色品质的武器会拥有三个天赋，而比它低一级的紫色则只有两个。防具的天赋数量和种类比武器要少很多，因此不适用于这个规则，但稀有度越高质量越高这一点是一定的。

和很多刷装备游戏类似，本作的稀有度并不意味着该装备就非常“稀有”。在本作中，玩家刷到稀有装备的几率和自身等级相关，等级越高，刷到高品质的装备几率就越高，到了 30 级之后，玩家就再也不会刷到紫色以下品质的装备。

“奇特”和“装备组”是比较特殊的两种装备，前者只存在于武器当中，数量很少而且获取方法大多不走寻常路，具体可参考下文“奇特武器全收集”部分。这些武器都有着独特的天赋和外观，武器配件也不能更改，在特定场合或者熟练运用的前提下能在战斗中发挥巨大的作用。而“装备组”在收集齐六件套中的一定数量后会触发独特的天赋效果。虽然天赋是固定的，但无论是“奇特”还是“装备组”，其附带的能力值和属性都是随机的。




## ◆ 品牌和装备组

本作中的防具有“品牌”这个概念，不同的品牌之间有着非常细微的区别，例如可装备配件的数量和种类，另外的一个区别便是其“品牌套装效果”。这个效果只需要装备一件便能获得效果，装备最多三件时就能获得全部三个效果。和“装备组”相比，凑齐品牌的难度要低很多，当然，其效果也比“装备组”要弱不少。本作的全品牌以及效果如下：

| 品牌 | 效果1 | 效果2 | 效果3 |
|---|---|---|---|
| 芬里斯集团 | +10%突击步枪伤害 | 10%对精英的防御 | +20%击杀时回复生命值 |
| 毒蜥守卫队 | +5%总装甲值 | +20%危害防护 | 15%脉冲技能强度 |
| 霸主军备 | +10%步枪伤害 | +7.5%总装甲值 | +7%精英伤害 |
| 中国光能工业公司 | 10%爆裂物伤害 | +10%霰弹枪伤害 | +10%冷却时间减少 |
| 道格拉斯与哈定企业 | +5%精准度 | +10%暴击伤害 | +7%爆击几率 |
| 阿尔拉蒂企业 | +10%精准度 | +10%爆头伤害 | +10%射手步枪伤害 |
| 飞龙纺织 | +7%暴击伤害 | 15%无人机技能强度 | +10%暴击几率 |
| 阿尔卑斯山峰军事 | +10%冷却时间减少 | +5%技能强度 | 15%蜂窝技能强度 |
| 5.11 Tactical | 5%对精英的防御 | 10%额外治疗效果 | +10%武器控制力 |
| 天命防御 | +10%技能强度 | +8&生命值 | +5%武器伤害 |
| 村上工业 | +8%生命值 | +10%危害防护 | 15%萤火虫技能强度 |
| 贝哲陶夫 | +7%精英伤害 | +15%击杀时装甲值 | 15%化学物质发射器技能强度 |
| 李希特与凯萨有限公司 | +10%危害保护 | +20%手枪伤害 | 15%护盾技能强度 |
| 耶尔装甲 | +10%武器控制力 | +8%危害防护 | +5%武器伤害 |
| 索寇罗夫企业 | +10%冲锋枪伤害 | +8%暴击伤害 | 15%追踪地雷技能强度 |
| 彼得罗夫防御集团 | +10%轻机枪伤害 | 15%机枪塔技能强度 | +10%冷却时间减少 |

在 1.04 版本中，随着新副本“潮汐盆地”的加入，防具加入了“装备组”。只要玩家凑齐一套装备组的全部或者是大部分，就能触发独特天赋。目前游戏中共有三个“装备组”供玩家去获取，分别是“真实爱国者”“政令进行时”和“固线链接”三套，效果分别如下（下表中的“效果 1”需要同时装备两件，如此类推）：

| 套装 | 效果1 | 效果2 | 效果3 | 效果4 | 效果5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 真实爱国者 | +10%对装甲的伤害 | 10%对精英的伤害 | +10%总装甲值 | 攻击敌人会造成减益效果，效果分红、白、蓝三类，每隔4秒所能造成的减益效果会更换。红色能减少敌人伤害、白色会替射击该敌人的友军回复装甲、蓝色会提射击该敌人的友军技能加速 | 射击一名拥有三种减益效果的敌人，会对附近附带减益效果的敌人造成25%伤害 |
| 政令进行时 | +20%武器控制力 | 25%燃烧伤害 | 25%出血伤害 | 自动收集在你40米内的装甲包、弹药、手雷，每隔30秒能触发一次 | 使用武器击杀敌人时，随机给你的其他武器之一填装特殊弹药 |
| 固线链接 | 20%技能生命值 | 20%提升电击持续时间 | +20%技能强度 | 电气化你部署的技能（蜂窝、机枪塔、脉冲传感器），让靠近的敌人受到电击，每10秒能触发一次 | 技能击杀能重置其他技能的冷却时间，修复装甲归零的友方特工的装甲，将会重置技能冷却时间，每15秒触发一次。技能冷却时间结束（完全恢复使用次数）后，提升伤害并修复所有技能，持续15秒 |

前两个装备组的获得方法非常简单粗暴，每周官方都会将一个大区域的副本变成“入侵版”，也就是通关后黯牙入侵华盛顿后的特殊关卡。玩家只要打通所有的小副本，就能开启据点战（区域联盟体育馆、国会大厦、罗斯福岛），打通后就能开启潮汐盆地。在完成这些副本的途中，以及完成副本后都能获得装备。前者为完全随机，后者则种类固定，但你能够获得哪个套装、天赋如何则依旧随机。

“固线链接”是目前版本中最强力的一个套装，同时也是获得难度最高的一个套装。玩家需要完成计划“终点计划 固线链接原型”才能获得制作用的设计图。其中前六个零件分别可以在华盛顿大酒店、杰佛逊贸易中心、联邦急难地下碉堡、林肯纪念堂、航空航天博物馆和银行总部的关底 BOSS 刷到，最后所需的固线链接科技则需要击杀黯牙势力的敌人才能刷到。固线链接科技还好，其余材料的掉率都不高，笔者的建议是直接故事难度单刷。现在并没有高难度下掉率更高的说法，而故事的难度是最低的，至少可以让刷的过程变得不那么精神污染。

在获得设计图后，玩家还需要消耗同样的材料才能制作出这些套装。和其他装备类似，在制作台升到最高的基础上，制作出来的套装等级会在 450~500 之间浮动。那如何才能刷到一套等级高、属性好的套装呢？肝和运气缺一不可。



## ◆ 制作和校准

在招募了伊娜亚·阿哈里克后，玩家就可以在制作站里制作装备了。在游戏的中前期，制作站的最大作用就是制作各种武器的改造模组。和前作不同，在本作中玩家只需要拿到设计图，然后消耗金钱和材料就可以制作出武器的改造模组，而一旦制作出模组，这个模组就算是永久解锁。只要武器能够使用该模组，模组就能被无限次地使用，玩家可以随意装卸模组而不需要担心起数量。

制作站本身能够升级，通过调查制作站，在资源允许，并进入特定世界阶梯的情况下，长按X/□键可以升级制作站。升级制作站的用处是可以提高制作出来的成品等级会提升，在最高只能到达490，而且等级浮动很大（450~490），伤害数字以及附带的天赋也是随机的。总的来说，除了用来完成一些计划以外，制作装备本身是一件不太划得来的事情。

惟一特殊的是“奇特属性”的武器，奇特武器会在完成解锁条件或者获得时直接解锁设计图，拿到武器的同时还会解锁其加强版的设计图（名字一律为（奇特武器名字：提升装备分数）。这个设计图对应的是制作台和玩家当前的世界等级，在目前最高的世界5中，强化版奇特武器造出来后装等一律为500。

所有奇特武器的制作都需要消耗奇特零件，目前这个素材的惟一获得方法就是拆掉奇特武器。除了重复刷副本以外，另外一个办法是重复制作“肯卓的自由”然后拆掉，具体获取方法可以参考下文中的“奇特武器全收集”部分。

而在招募了艾玛·理查兹后，玩家就可以在制作站隔壁的校准站里校准装备了。和制作一样，校准同样需要消耗素材。这其实是其他同类游戏中的给装备“洗点”。玩家可以通过消耗装备来调整另一件装备的属性或者是转移天赋。校准的规则有以下几个：

1. 校准装备必须要消耗同种装备；
2. 只能调整属性的数值，但不能调整属性的种类；
3. 校准只能调整一个属性，选择了一个属性后即便是第二次调整也只能调整同一个属性；
4. 天赋同理，只有同类的天赋才能通过调整来转移；
5. 在调整属性的同时，如果经调整后属性比原来的属性要高的话，装备的等级也会随之提高；
6. 理论上一件装备可以进行无数次校准，但只能校准一个属性/天赋，因此在第一次校准时需要考虑清楚再下手。




## ◆ 武器的挑选

除了30级之后解锁的特有武器以外，本作共有突击步枪、步枪、射手步枪、冲锋枪、轻机枪、霰弹枪、手枪。除了手枪，所有的武器除了有不同的属性，诸如伤害、射速、射程以外，每种武器还有一个自带的属性加成，分别如下：

| 武器 | 属性加成 |
|---|---|
| 突击步枪 | 生命值 |
| 步枪 | 暴击伤害 |
| 射手步枪 | 爆头伤害 |
| 冲锋枪 | 爆击几率 |
| 轻机枪 | 对离开掩体目标的伤害 |
| 霰弹枪 | 近战伤害 |

本作的武器全是现实中的枪械，不同武器除了在属性和天赋上有所不同以外，不同种类的武器所能装备的配件种类和数量也会不同。双管霰弹枪是比较特殊的武器类别，这种武器不能装备任何配件。

在不考虑玩家使用习惯或者操作水平的情况下，本作比较好用的武器有突击步枪和步枪。两者都很好上手，而且说实话操作手感差不多，容错率很高。前者大多射速快后坐力不大（当然其中也有例外，例如AKM），后者威力不错，虽然射速一般但可以通过手速来弥补，是一种介于突击步枪和射手步枪的武器。

其余武器则有着明显的优缺点，在上手之前，只有在特定场合才能够发挥不错的作用。以笔者的使用习惯为例，笔者在游戏初期单刷的时候使用的搭配是突击步枪+霰弹枪，前者为主要武器，后者主要用来在前者弹匣打空或者敌人靠近时用来解围用，后期因为队友和技能的掩护，则换成了突击步枪+步枪的组合。玩家可以根据自己的实际情况或者根据不同阶段刷到什么武器来调整自己的装备。




## ◆ 武器改造模组

改造模组在本作中被改成了一旦拥有就永久拥有的设定，玩家再也不需要刷改造模组了。改造模组只需要玩家获得设计图，然后在制作台造出来即可（对制作台等级没有要求）。游戏共有77个改造模组，除了完成支线任务以外，大概有一半多的设计图需要玩家完成计划或者攻打等级3或4的控制点才能获得，具体能获得那个设计图完全是个运气的活，玩家只能通过不断地刷控制点才能获得自己心仪的模组。具体可参考下文的“警戒度”部分。

无论是装备还是拆卸模组，都不需要任何代价，模组本身也没有数量的限制，只要造出一个而且武器允许，那么这个配件就可以装在数量不限的武器上。

最后需要注意的一点是，在目前版本下能够获得的设计图总数是有限的，玩家并不能拿全全部77张设计图，当发现没有设计图奖励时就是时候收手了。



# 战斗相关

## ◆ 敌人等级

本作的敌人种类很多，但总体分为三个等级：标准（红色）、老兵（紫色）和精英（黄色），最后的精英还有带名字的“精英怪”：具名精英。三者除了伤害和血量不同以外，老兵和精英还有一层和玩家一样的装甲值，在装甲值耗光之前，他们的 HP 是不会掉的。

另外精英还会有一些特殊的攻击方式，以鬣狗的猛击兵为例，精英版本的猛击兵手上的警棍会附带电击属性。变化在精英具名敌人上会更加明显，部分具名敌人会使用他原来兵种不会使用的攻击方式，玩家在对付这些敌人时需要时刻警惕。



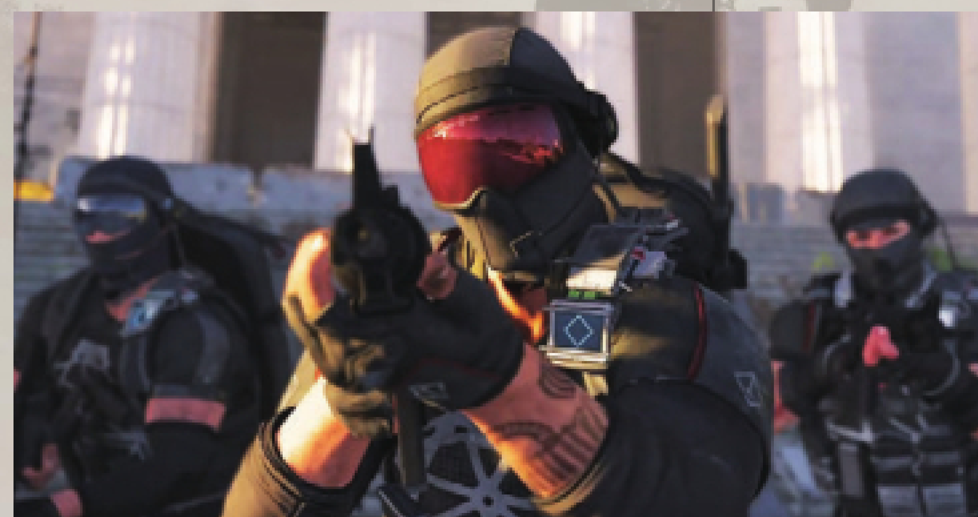
## ◆ 伤害分类

本作的伤害共分为三类，分别是普通伤害（白字）、装甲伤害（蓝字）和暴击伤害（红字）。就和上文“敌人等级”中介绍的一样，除了标准以外的敌人只有在耗光装甲后才能造成白字伤害，在此之前为装甲伤害。爆击会在玩家打出爆击（一定几率）或者攻击敌人头部时造成，伤害会比一般攻击要高很多。

## ◆ 敌人介绍

包括特殊势力“猎人”，本作共有六个敌对势力，其中最常见的为鬣狗、真实之子、流亡者和通关后出现的黯牙，另外还有特殊势力：常在下水道行动的“拾荒者”和装备简陋的“埋伏者”。不同势力的敌人即便是同一个兵种，也可能会有截然不同的攻击方式。值得注意的是，本作中的敌人相比前作攻击欲望提升了不少，他们会非常积极地攻击玩家的侧面。不过在现版本的 AI 设计中，AI 的行动模式出了问题（官方已确认），按照官方设想，突击兵和猛击兵会非常积极地接近玩家发动攻击，但其余兵种却不是。而在现在的版本（1.04）版本中，所有兵种都或多或少地有这种倾向，作为玩家的我们也只能静待官方修正了。

部分种类的敌人会有一个非常明显的弱点，一般为红色的背包或者弹药包，打爆这些弱点除了能够造成大量伤害以外，还能直接让其特殊攻击方式无效化，例如掷弹兵不能扔手雷、重装兵不能使用机枪等等。



### 〉突击兵

**对应势力：全势力**　**弱点：头部**

最没有特色的一个兵种，但在接近玩家时依旧能够造成不小的威胁。所有势力的突击兵除了外观上没有太大的区别，无论是攻击方式还是 AI 都如出一辙，因此就不作太多的介绍。值得一提的是，精英突击兵在暗区中有很小几率会投掷手雷，不同势力所投掷的手雷会不一样：鬣狗投掷的会引起玩家困惑的毒气弹、真实之子是普通的破片手雷、流亡者为燃烧弹，黯牙则是能造成电击的特电击手雷。

### 〉工程师

**对应势力：鬣狗、真实之子、流亡者**　**弱点：头部**

和突击兵类似，几乎所有势力的工程兵都是一样的（除了黯牙，他们没有工程兵）。他们装备有霰弹枪，但最主要的攻击方式为放置机枪塔。机枪塔的弱点位于其后面的弹药箱，一旦打烂机枪塔立即瘫痪。在机枪塔瘫痪或者 HP 降到一定程度的时候，工程师会不顾一切地开始修理机枪塔，而这就是玩家最佳的攻击时机。

另外不同势力的工程师会放置不同的机枪塔，鬣狗和流亡者只会放置一般的突击机枪塔，而真实之子则还会放置狙击机枪塔，威力非常惊人。玩家可以通过机枪塔上的灯来判断其射击时机。一旦灯变红，则代表它快要发射，此时就可以躲在掩体后以躲避子弹了。

### 〉控制员

**对应势力：鬣狗、流亡者、黯牙**　**弱点：头部、遥控车、挂在屁股后的红色背包**

控制员本身的攻击能力很差，但他们拥有放置遥控车的能力。其中鬣狗的遥控车为自爆车，流亡者则是刀刃车。前者耐久度低，威力高并且会造成燃烧状态，后者耐久度高，威力中等并且会造成流血状态。由于他们需要放下遥控车，遥控车才能动，因此玩家可以看准他们放下车的瞬间攻击遥控车，前者的爆炸威力较高，后者的爆炸威力就逊色一些了。

在有队友配合的情况下，可以尝试压制控制员，在受到伤害、移动或者被压制的过程中，遥控车本身是不会动的（毕竟也没有人在控制）。遥控车会在控制员死亡后一段时间后自爆。

顺便一提，在故事设定中，鬣狗和流亡者的遥控车科技都不是自己发展出来的，而是黯牙提供的。黯牙一开始打的如意算盘是想扶植起由暴民和犯罪分子组成的鬣狗和流亡者，借助他们之手将特工、JTF 和真实之子清理干净，然后他们再进驻首都坐收渔翁之利。

因此你也不难理解为什么黯牙的“遥控车”会如此的与众不同。黯牙势力的无人机分成迷你战车和战争猎犬，前者经常和控制员一起出现，后者则有时会独自出现。迷你战车会使用机枪和榴弹炮作为武器，战争猎犬则会使用狙击枪，和机枪塔类似，发红光就意味着它快要开枪。和其他势力的工程师一样，黯牙的控制员会在无人机损坏的时候不顾一切地上前修理。



## 军医

**对应势力：鬣狗、真实之子、黯牙**

**弱点：头部、背包边上的红色复苏器**

所有势力的军医行动模式都一样的，他们会待在后方然后不停地救起已经倒下的敌人。军医是战场上需要优先解决的敌人之一，精英级别的军医救人速度非常快，他们可以救起除了肉盾以外的所有敌人，但救起的敌人不会有任何装甲，已经被破坏的弱点也不会复活。攻击其背包上的复苏器会使其陷入电击状态，动弹不得。

不同势力的军医会有一些细微的不同：真实之子的军医中规中矩，没什么特色；鬣狗的军医在救起人的同时会给友军注射毒品，被复活的敌人会在原有 HP 的基础上加上一条显示为绿色的额外血条；黯牙会使用无人机复活队友，并会扔出电磁手雷，让玩家不能使用技能，精英级别的黯牙军医所扔出的电磁手雷还会造成持续伤害（显示为红光，正常为白光），电磁手雷会在扔出去后竖立在地面上，可以用攻击直接破坏。

## 猛击兵

**对应势力：全势力**

**弱点：头部、挎包（鬣狗、黯牙）、背心中间发光的部分（流亡者）、无人机（黯牙）**

不同势力的猛击兵无论是行动模式还是攻击方式都有着极大的区别。鬣狗的猛击兵会不顾一切地接近玩家，在接近玩家前他会给自己注射毒品，并在原来的 HP 基础上加上一条绿色的额外血条。攻击其背包会使其陷入混乱状态，玩家靠近的话也会中招。顺便一提，鬣狗的猛击兵头上都戴着装甲的，攻击其身体有时候会更有效率。

真实之子的猛击兵使用的武器是霰弹枪，除此以外就没什么特别了。

流亡者身穿自爆背心，攻击方式只有自爆一个。攻击其背心中间发光的部分可以提前将其引爆，并对附近的敌人造成巨大伤害。这类敌人在出现后会发出明显的亮光，是必须优先消灭的敌人之一。

黯牙的猛击兵并不会主动靠近玩家，相反他们会在原处不断放出会自爆的无人机。无人机会发出明显的亮光，一旦变红就会开始往目标飞去。无人机的耐久度很低，一旦击破就会爆炸并伤害附近的目标。在无人机刚起飞的时候对其发动攻击能最快地解决猛击兵。

拾荒者的猛击兵攻击会对玩家造成出血效果，玩家的 HP 会无视当前装甲量不断下降。

## 护盾

**对应势力：鬣狗**

**弱点：头部**

人如其名，护盾会带着一张能保护自己的大盾牌。盾牌本身有一定的耐久度，耐久度打空后立即破烂且不能复原，值得注意的是精英级别的护盾攻击力很高，而且别看他使用的武器是冲锋枪，实际上他在远距离时的威胁也很大。对付他的最好办法便是绕到没有盾牌保护的身后发动攻击，另外由于护盾不会翻滚回避攻击，因此手雷和化学物质发射器也是个不错的选择。

## 掷弹兵

**对应势力：全势力**

**弱点：头部、挎包**

根据势力的不同，掷弹兵使用的手雷种类和攻击方式会有细微的不同。例如流亡者会使用燃烧弹、特殊势力“拾荒者”使用的是毒气弹。一般的掷弹兵会用投掷的方式来使用手雷，玩家可以趁机对其发动攻击使其脱手，掉落的手雷会对附近的敌人造成巨大伤害。攻击其身后的挎包也能起到同样的效果，挎包破坏后掷弹兵就不能再扔手雷了。

黯牙和真实之子的部分掷弹兵会使用榴弹枪作为武器，手雷射出的速度会更加快，但玩家还是可以在其手雷射出前对其射击，有机会可以直接提前引爆。



## 制动兵

**对应势力：真实之子**

**弱点：头部、背后的化合物罐子**

制动兵使用的武器其实就是玩家的镇暴泡沫，玩家一旦被击中就会强制脱离掩体而且不能移动，需要长按X/ □键方能解困。然而只要玩家提前打破制动兵背后的罐子，就会让其自食其果。另外制动兵在喷泡沫的途中是不能攻击的，玩家可以大胆地对其进行输出。

## 重装兵/火箭筒兵

**对应势力：鬣狗、真实之子、流亡者**

**弱点：头部、背后的弹药包**

重装兵最常见的攻击方式就是找个地方一蹲，然后竖起自己的轻机枪开始扫射，攻击频率和威力都非常高。虽然不蹲也行，但其攻击命中率会变低。除了火力强以外，他们还身穿一般敌人不会身穿的装甲（类似于肉盾的重型装甲），笔者的建议是尽量攻击头部。另外还可以用手雷或者其他技能迫使他转移位置，只要能让他一直跑，那么他基本不会有任何攻击的机会。

真实之子中还有特殊重装兵：火箭筒兵，虽然名字不一样，但其符号是一样的。和一般的重装兵相比，他们的出手速度更快，但出手前需要一定的准备时间。玩家只需要呆在掩体后他们基本不会打中玩家，靠近后的战斗力也非常低下，威胁反而不如一般的重装兵。

## 狙击手

**对应势力：全势力**

**弱点：头部**

狙击手拥有全部敌人种类中最高的攻击力，但攻击的频率很低。鬣狗、真实之子和黯牙的狙击手基本一样，玩家可以通过瞄准镜的反光来判断其位置。真实之子的狙击手平平无奇，鬣狗的狙击手会使用发出绿光的瞄准镜，玩家此时探头的话画面会被直接被亮光覆盖而看不清东西，黯牙的狙击手则会使用侦查无人机，但对玩家没什么阻碍作用。

流亡者的狙击手使用爆炸弓作为武器，其瞄准、发射到命中需要一段较长的时间。被命中会对玩家造成两层伤害：弓箭本身的伤害以及随之而来的范围爆炸伤害。

所有狙击手的AI模式都是类似的，他们是少有的会主动和玩家拉开距离的兵种。换句话说，如果玩家主动接近的话，他们很大几率会转身然后撒腿就跑。

## 灼烧兵

**对应势力：流亡者**

**弱点：头部、背后的燃料罐**

灼烧兵和前作登场的净化者类似，弱点也是一样的，射击其背后的燃料罐就能对其造成巨大伤害。而即便杀不死他，之后他也不能使用喷火器攻击玩家。

## 支援兵

**对应势力：流亡者**

**弱点：头部、背后的弹药包**

支援兵会在战场上放置特殊弹药供友军使用，特殊弹药击中玩家后会造成异常状态。由于本作中由子弹造成的异常状态会直接将玩家“逼出”掩体，因此非常难缠。支援兵的弹药可供所有使用枪械为武器的敌人使用，弹药箱和流亡者身上的弹药包类似，都是可以直接用枪破坏的，破坏后会造成爆炸。

### 〉肉盾

**对应势力：全势力**

肉盾的装甲和其他敌人的种类不同，属于重型装甲。全身上下分成了四肢、身体和头部总共六个部位。每个部位的耐久度是分开计算的，破坏后再攻击那个部位就能对肉盾造成伤害。每破坏一个部位，都能对其造成一定硬直。

不同势力的肉盾有着细微的不同：

**弱点：背后弹药包放置在侧面的弹药**

鬣狗的肉盾为正常的机枪兵；流亡者的肉盾会拿着锤子，攻击速度慢但威力极高，在高难度下非常难缠，被其近身后使用翻滚可以躲开攻击；真实之子和黯牙的除了机枪兵以外，还会有携带榴弹的版本。拾荒者的肉盾则使用电锯作为武器，攻击频率比锤子哥高，攻击力稍微低一些，但会造成玩家出血的异常状态。



# 收复华盛顿

## ◆ 聚落建设

和前作不同，除了大本营白宫以外，游戏中还设置了两个聚落供玩家使用。聚落会随着游戏的进程逐步解锁，而聚落的成长则需要玩家完成计划和聚落活动（支线任务）。白宫则不同，玩家只要推进主线，大本营也会自动成长。总的来说，这是一个在玩家游玩时不知不觉就会完成的事情。和前作相比，本作聚落的变化要明显不少，虽然在游戏里没有什么实际效果，但说实话看着聚落里的欢声笑语逐渐多起来，还是挺有成就感的。




## ◆ 计划

每个聚落都有对应的计划，“计划”类似于网络游戏中常见的“周常任务”，其任务要求大多都是一些需要玩家完成特定行动，诸如捐赠特定种类的装备、完成特定数量的随机事件、杀死特定数量的敌人、完成收集等等。完成计划后的奖励多是一些设计图以及经验值，另外完成计划后，聚落的设施也会发生变化。但如同上文所说的一样，设施的变动大多都是一些外观效果，对玩家没有太多实质性的帮助。



在游戏通关后，系统会增加日计划和周计划，也就是日常任务和周常任务。这些计划的奖励一般是经验值和装备，周计划的完成难度不低，但奖励也没见得有多好，玩家无需过于纠结这些计划，挑简单的来做就好。但部分周常会送武器改造模组的设计图，另外还有一些每日计划（任务），需要玩家打通一个困难和两个挑战难度的副本，完成的话可以奖励特化职业点数，这些计划可别错过了。

## ◆ 世界分阶

在游戏通关后，黯牙势力会入侵华盛顿。华盛顿大酒店、杰佛逊贸易中心、航空航天博物馆、航天局总局、波托马克活动中心、联邦急难地下碉堡会被入侵并生成一个全新的副本，流程和敌人配置都会和原版有所不同。另外一周目中和三大敌对势力决战的大型副本：区域联盟体育馆、罗斯福岛和国会大厦也会变成入侵版本，三个关卡的挑战顺序随意，但都需要将其所在区域的其余入侵副本完成才会解锁，另外一个解锁的条件便是玩家需要满足一定的装等。攻略大型副本的另一个目的在于解锁聚落，除了白宫以外的两个聚落：剧院和校区，在通关后会被封锁，只有打通相应区域的大型副本后才会解锁。

装等要求会随着玩家完成的大型副本数量而增加，在目前的版本中一共会增加四次，分别解锁世界分阶 2、世界分阶 3 和世界分阶 4 和世界分阶 5，其中世界分阶 5 是目前版本中的最高分阶。

不同分阶下玩家所能获得的装备的等级上限是不同的，以最高的分阶 5 为例，玩家捡到的绝大部分装备上限为 500（部分情况下可能会出现 500 以上）。和一周目时类似，玩家当前所能获得的装备和玩家当前装等挂钩。然而当玩家加入到世界分阶比自己低的玩家世界时，所能获得装备将会和房主挂钩。因此除非带新人或者有其他目的，要不然不推荐高分阶玩家加入到低分阶玩家的世界。

分阶越高，敌人的强度就越高，但由于与此同时玩家的装等也在提高，因此玩家的实际游玩体验实际上并没有多大的区别。和一周目类似，在通关后玩家需要做的事情依旧是以提升装等为主，方法也依旧没变，世界事件、支线任务、刷副本等等都是非常有效且高速的手段。



# ◆ 世界活动




## 〉控制点

除了安全屋和聚落，控制点是另一个等同于快速旅行点的存在。每个区域都会有数个控制点，控制点会有一定数量的敌人把守。与此同时玩家还可以呼叫援军（长按X/□键），不过需要注意的是，在呼叫援军的同时，玩家会立即被敌人发现，另外，在有屋顶的地方（例如地铁站），玩家是不能呼叫增援的。

每次攻打控制点的流程都是一样的：消灭一定数量的敌人→首领出现→全灭敌人后第二批敌人前来反攻据点→消灭一定数量的敌人→首领出现→全灭敌人后拿下控制点。控制点拿下后玩家可以进入补给屋，补给屋是游戏中前期获取装备的一个重要手段。另外玩家还可以通过给军需官提供资源（也就是游戏里所说的“重新补给”）来获得额外的经验值。

另外如果玩家在攻打控制点的途中死亡的话，在提前呼叫了增援的情况下，进攻不会立即失败。NPC控制的队友会继续战斗，但会出现一定的“回档”，例如玩家是在首领出现后死亡，那么再次回到控制点后，玩家可能需要消灭几个敌人后首领才会再次出现。

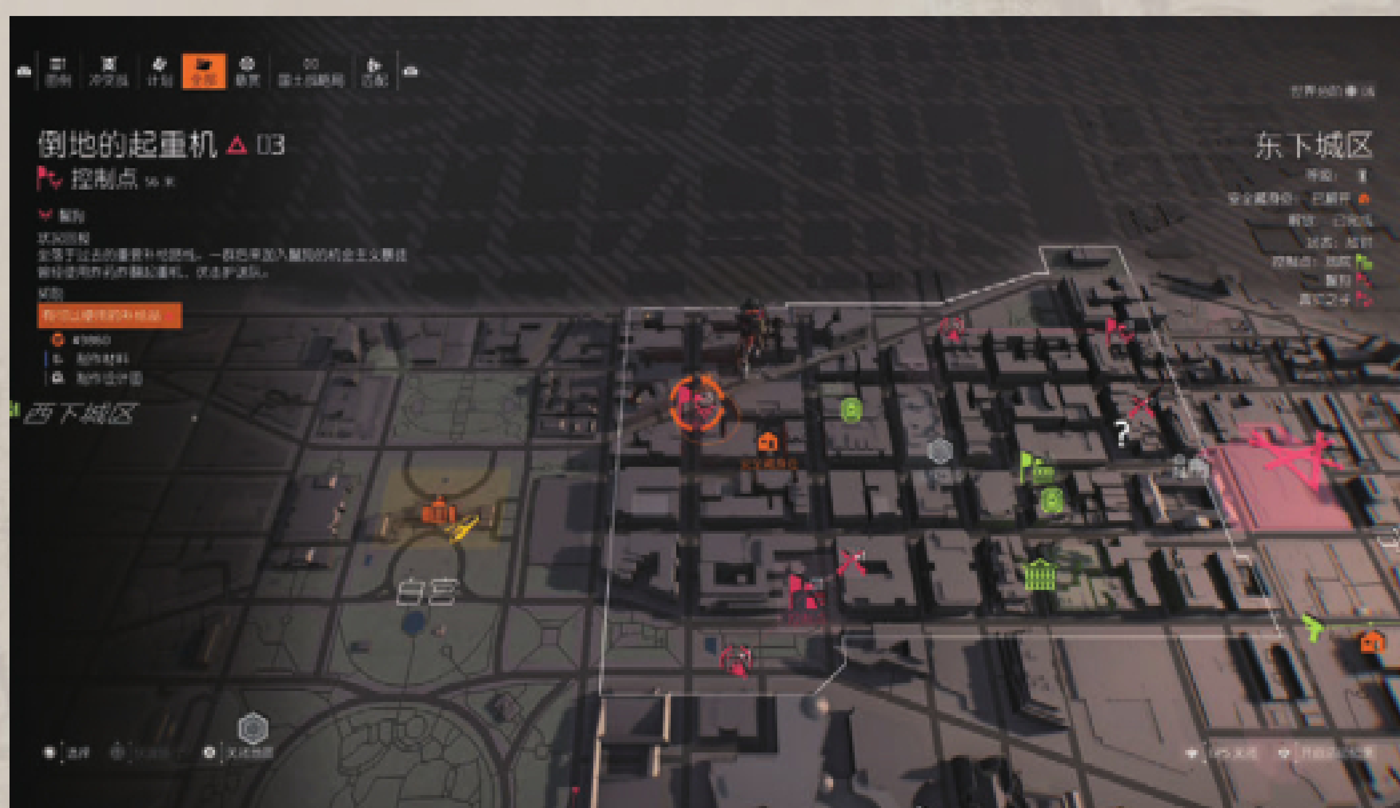
当一个区域的所有控制点都被打下后，该区域的状态会从敌对转变成友好。但游戏本身并没有强制要求玩家打下所有控制点，全部打下后也不会有什么奖励。另外游戏通关后所有控制点都会重新回到敌对关系。



## 〉警戒程度

在进入世界分阶4之后，游戏会引入名为“警戒程度”的新系统。在玩家完成活动或者攻下控制点的同时，该区域所有连接的控制点的警戒程度会提升，而随着警戒程度的提升，该区域内其他敌人控制点的等级会提升。等级越高，玩家攻击控制点后遇到的敌人就会更多并且更强。当玩家不做出任何会提高警戒程度的行为一段时间后，警戒程度会自动下降。

攻打警戒程度高的据点最大的用途便是可以刷武器模组的设计图，最高警戒程度为4，但实际上3就可以出了。然而如果玩家目标是全模组收集的话，4级控制点是必须要打的。3和4之间的难度跨度非常大，笔者强烈建议组队打。另外玩家可以挑一些地形相对有利的控制点来打。




## 〉随机事件

在大地图中玩家会看到很多的问号点，那些便是本作的随机事件。内容都非常简单，从救人质到夺回电台应有尽有。另外随着玩家不断推进游戏以及收复控制点，随机事件的种类也会变多。像射击练习或者护送友军补给队这样的随机事件，会在玩家的控制点达到一定数量后频繁出现。

和控制点不同，随机事件一旦失败就会消失，但每隔一段时间又会重新冒出来。在游戏中前期缺经验值的时候还可以做做，顺便还能完成一些计划，到后期或者赶路的时候玩家就可以完全无视了。敌对的随机事件还有出现精英版本，区别在于事件中出现的敌人会全部变成精英级别的敌人，难度和奖励都会提高。

## 〉支线任务

本作的支线任务相比前作用心了不少，流程也有趣了很多。对于大部分玩家来说，支线任务什么的其实没多少介绍的必要。本作的支线任务会随着流程推进而不断解锁，另外有部分支线任务并不会直接显示在地图上，需要玩家靠近后才会出现。支线任务的奖励一般是设计图、“国土战略局装备”点数以及经验值，这种支线任务也是玩家优先考虑完成的对象。

不过，在游戏的中前期，支线任务实际上可以先放放。和经验值固定的副本相比，支线任务给予的经验值固定为当前提升等级所需经验值的1/3。玩家可以将一些必要性较低的支线任务先放放，留着快30级或者卡等级时再完成。话虽如此，游戏本身获取经验值的方法还是很多的，玩家也不需要过于纠结。

## 〉悬赏任务

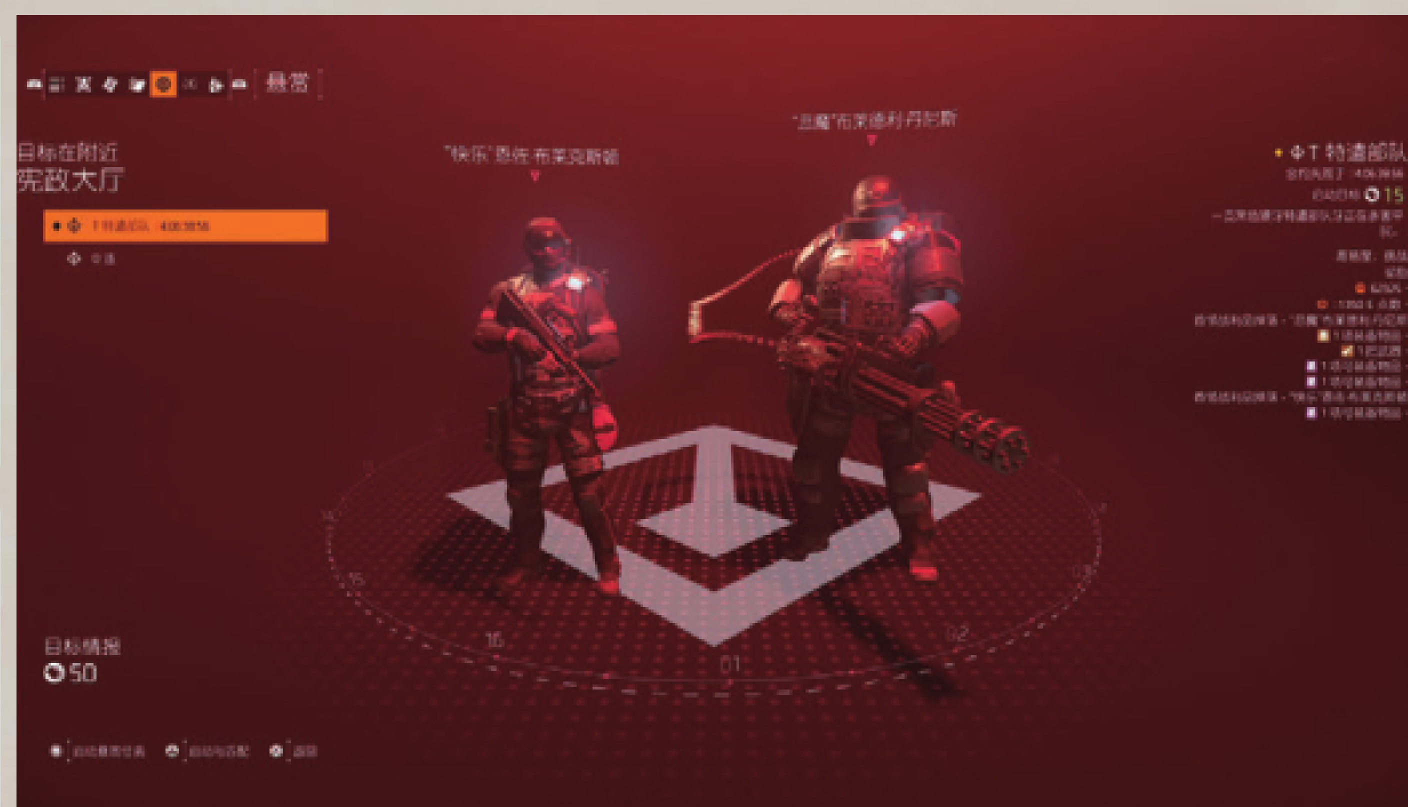
前作就存在的悬赏任务在本作中被保留了下来，悬赏目标的获取方式有几种。最简单的便是完成每一个区域的解放计划，每一个计划各对应一个悬赏目标。值得注意的是，一旦完成计划，目标就会立即出现，之后玩家只有15分钟的时间去解决这个目标。无论是超时还是在攻击悬赏目标过程中死亡，任务都会直接失败，玩家需要等待48小时后才能再次挑战悬赏目标。

然而在奥提斯·赛克斯加入白宫后，玩家就可以通过花费情报来直接解锁目标，而不需要等待漫长的冷却时间。这同时也是中后期之后玩家获

取悬赏目标的主要方法，情报的获取方法有很多，基本上依靠完成随机事件或者击杀精英敌人就可以获取不少情报。情报的最大值是 50，除了触发悬赏以外没有任何的作用。最后玩家还可能从地图上闲逛的友军 NPC 处接到悬赏，这类悬赏的随机性较强，属于可遇可不求的范围。

击杀悬赏目标的流程都非常雷同，玩家来到指定范围后不断击杀敌人就能引出悬赏目标。这类任务的难度随机性较高，一个良好的地形能让玩家事半功倍，然而一次错误的操作也有可能让玩家万劫不复，笔者的建议是有条件的情况下还是组队挑战。

最后，就目前的版本看来，悬赏任务是获得装备效率较高的一个手段。在游戏通关后，玩家能够解锁难度为“挑战”甚至是“英雄”的悬赏，击败他们后可以获得两件和玩家当前装等挂钩的装备。考虑到悬赏即便失败，重新触发也不需要再次耗费点数，在组队的情况下，刷装备的效率会变得非常高。可惜的是悬赏打完后要过一段时间才能继续刷新，这也是悬赏任务的其中一个缺点。




## 〉暗区

本作的暗区基本和前作一样，但对于独狼玩家来说相对更友好一些。和前作相比，本作的暗区更小，可容纳的玩家也更少。在正常暗区中，所有玩家的数据会被“标准化”，也就是会被平衡到一个水平线上。在一对一的情况下，PvP 基本上就是一个技术活。

暗区等级和玩家等级是分开的，话虽如此，暗区等级的惟一作用就是在白宫的瑟娜特 · 伊斯拉处解锁暗区特长。不同的特长有不同的效果，不过也不需要过于苦恼该选择哪个特长，因为玩家可以随时重新分配特长。

和前作不同的是，在本作的暗区中，玩家除了会和前作一样搜刮到污染装备以外，还会搜到能够直接使用的一般装备。前者和前作一样，玩家需要通过降落点呼叫直升机再把装备运出去后，这件装备才算是玩家的，一旦死亡装备就会掉落，其他玩家可以直接捡走。后者则是捡到就算是玩家的，即便死亡也不会掉落。如果玩家只是想单纯混点装备的话，在躲开其他玩家，专注于 PvE 的情况下，一趟暗区的收益其实相当不错。

除了故意攻击其他玩家以外，本作中还有其他行动会使玩家变成叛变特工。调查终端机以及撬宝箱是最常见的，通过这种方式变成叛变特工的话，玩家会触发一个名为“贼窝三角定位”的小任务，之后玩家只要按图索骥就能找到贼窝。进入贼窝后玩家会脱离叛变特工回复正常，另外在贼窝中还能获得一些奖励，但从贼窝出来后，玩家会进入一段冷却时间，只有在冷却时间结束后才能再次变成“叛变特工”。和前作一样，在杀害玩家后，玩家会变成毁誓特工，并进入全区通缉状态，位置会暴露给全暗区的其他玩家。此时无论是杀死叛变玩家的人，还是叛变玩家本人逃出升天，都能从中获得一定的奖励。

在游戏通关后，三个暗区中的其中一个会变成“入侵”状态。这个版本的暗区就和前作一样，敌人强度不低，系统的标准化也会消失，玩家的装备和技术将会决定幸存率。黯牙会成为暗区的主要敌人，需要刷黯牙的时候不妨考虑一下入侵暗区。另外入侵暗区不能进入背叛状态，玩家可以随意进入叛变状态。



## ◆入侵模式

在游戏通关后（完成“国会大厦”后）会触发剧情，此时新势力黯牙会入侵华盛顿。之后部分副本会变成入侵版本，入侵版本的副本除了难度提高以及敌人配置更换以外，流程也会发生细微的变化，而不是单纯地只是难度提高而已。

和一周目流程类似，玩家的最终目标是打通三个大型副本：区域联盟体育馆、罗斯福岛和国会大厦。每个大型副本都需要完成相应的入侵副本才能解锁。另外在完成其中一个大型副本后，另外两个大型副本的装备要求会提高，需要玩家到了 325 装等后才能继续挑战。玩家的最终目标是副本“潮汐盆地”，这个副本需要玩家完成三个大型副本后才会解锁。

另外进入入侵模式后，玩家聚落的快速旅行选项会被封锁，只有玩家完成相应区域内的入侵副本后才会解封。控制点也会全部重归敌人掌管，另外控制点之间的争夺也会进入动态化，NPC 会随机地自行争夺这些控制点。






# 装备天赋列表

注：以下天赋列表并不包括奇特武器以及装备组的天赋

## ◆ 武器天赋一览

| 天赋 | 效果 | 要求 |
| --- | --- | --- |
| 双手沉稳 | 成功击中敌人会叠加一层2%的武器控制力加成，最多叠加15次，达到最大叠加层数，每次击中敌人有5%几率消耗武器控制力加成来填满弹匣。 | 攻击5或更少 |
| 两倍效率 | 收起武器时，重新装填全控的弹匣会免费获取20%弹匣容量的弹药，每30秒触发一次。 | — |
| 短兵相接 | 击杀7米内的目标获得+50%武器伤害，持续5秒。 | 攻击5或更多 |
| 能量补充 | 装备时，在装甲全满的情况下部署技能会提升25%持续时间、使用次数以及弹药。 | — |
| 维护保存 | 击杀一名敌人能在3秒内回复5%装甲，爆头击杀能提高回复效果。 | 防御5或更多。 |
| 节奏十足 | 装备时，击杀敌人会有5%几率重新启用中技能冷却，每60秒能触发一次。 | — |
| 游骑兵 | 你和目标之间的距离每5米赋予+2%武器伤害。 | 技能4或更少 |
| 大炮 | 装备这把武器时，投掷距离提升10%。 | — |
| 改革 | 爆头击杀增加25%技能修复和治疗，持续25秒。 | — |
| 长存 | 击杀能让下一个使用的技能获得5%持续时间、使用次数以及弹药，效果最高可叠10层。 | 技能5或更多 |
| 赤身裸体 | 在你的装甲耗尽时提升爆头伤害+50%。 | 需要×8或者更好倍率的瞄准镜 |
| 永垂不朽 | 当收起武器并在掩体屏蔽下时，该武器每5秒会产生2发子弹。 | — |
| 发送 | 收起武器，特工受到的电击状态效果会转移到10米内的一名敌方身上，每60秒能触发一次。 | — |
| 刺击 | 爆头击杀增加25%技能伤害，持续10秒。 | 技能5或更多 |
| 部署保护 | 装备时，该武器赋予在部署技能时提升+10%额外装甲的效果。 | — |
| 禅 | 装备这把武器时，在掩体屏蔽下休息3秒可以移除致盲和混乱状态效果。 | — |
| 停倒滚 | 装备时，翻滚可以移除燃烧、出血以及中毒的状态，每60秒可以触发一次。 | — |
| 快手族 | 爆击能叠加3%额外装弹速度，最多叠加20次。 | — |
| 叠加 | 收起武器时，你索装备的武器会依照这把武器的类型来获得控制加成效果。 | — |
| 步枪兵 | 成功造成爆头能叠加+10%武器伤害，持续5秒。最多叠加5次。期间再次造成爆头能刷新持续时间。任何非爆头伤害则移除此效果。 | 防御4或更少 |
| 充分润滑 | 收起武器时，提升10%的武器切换速度。 | — |
| 压力使然 | 你的装甲每损耗5%增加10%的爆击伤害。 | 攻击5或更少 |
| 装弹保护 | 装备这把武器时，该武器给予在装弹时提升10%装甲的效果。 | — |
| 乐天派 | 弹匣内子弹每减少10%，提升3%的武器伤害。 | 攻击5或更少 |
| 短兵相接 | 击杀7米内的目标获得+50%武器伤害，持续5秒。 | 攻击5或更多 |
| 报复之心 | 击杀受状态影响的敌人会赋予15米内队友+20%的爆击几率，持续10秒。 | 攻击4或更少 |
| 拳拳到肉 | 3次连续击中身体击杀能填满弹匣并获得+50%武器伤害，持续7秒。 | 攻击4或更多 |
| 改革 | 爆头击杀增加25%技能修复和治疗，持续25秒。 | 攻击4或更少 |
| 面包篮 | 成功击中身体能叠加+5%爆头伤害，持续10秒，最多叠加10次。 | 攻击5或更多 |
| 根深蒂固 | 装备并使用屏蔽时，可提升25%的技能伤害和治疗，持续10秒，增益效果在离开掩体后消失，每隔25秒可触发一次。 | — |
| 空无一物 | 在弹匣全空的情况下重新装填能获得+30%武器控制力，持续10秒。 | 防御4或更多 |
| 淘气鬼 | 收起武器时，你能够抵抗一次诱捕效果。你会维持免疫状态5秒，每60秒能触发一次。 | — |
| 精密计算 | 弹匣前半段获得+15%射速和-20%武器伤害，弹匣后半段获得-25%射速和+20%武器伤害 | — |
| 预料之中 | 每装填一发子弹会提升武器伤害，最大提升+35%，如果完整装填完毕的话则额外提升+50%的武器伤害，增益效果持续10秒。 | 技能4或更少 |
| 幸运一击 | 提升20%的弹匣容量，从掩体后射击未命中的子弹有25%几率会回到弹匣中。 | — |
| 局外人 | 弹匣内子弹每减少10%，便能提升有效射程20%，但会降低2%的射速。 | 攻击4或更少 |
| 回旋镖 | 爆击时的子弹有50%的几率回到弹匣里，效果发动的同时下一发子弹提升20%伤害。 | — |

| 天赋 | 效果 | 要求 |
| --- | --- | --- |
| 第一滴血 | 在弹匣填满的状态下所射出的第一发子弹，不论命中任何部位都会造成爆头伤害。 | 需要放大倍率x8或更高的瞄准镜 |
| 拾荒 | 击杀目标后有+50%的几率填满弹匣。 | - |
| 乐天派 | 弹匣里子弹每减少×%子弹便提升×%武器伤害（根据武器种类而变化） | 攻击5或更少 |
| 猛击 | 3次连续的身体射击击杀会重新填满弹匣并增加+50%武器伤害，持续7秒。 | 攻击4或更多 |
| 屹立不摇 | 更换成这把武器能获得最大武器控制力，持续5秒。击杀敌人能重置增益效果。 | 防御4或更少 |
| 终结者 | 击杀敌人时在3秒内更换成别的武器能获得+30%暴击几率，持续15秒。 | 科技4或更少 |
| 短视近利 | 牺牲-20%暴击距离和-20%有效射程以获得+35%稳定度。 | 科技4或更少 |
| 精神错乱 | 牺牲-35%武器控制力来获得+25%武器伤害。 | — |
| 疯狂 | 充填空弹匣能获得+20%武器伤害及+20%射速，持续7秒。 | — |
| 杀手 | 爆击击杀敌人获得+50%爆击几率，持续5秒。 | — |
| 失明 | 对致盲的敌人造成+20%武器伤害。 | — |
| 虐待狂 | 对出血的敌人造成+20%武器伤害。 | — |
| 点燃 | 对燃烧的敌人造成+20%武器伤害。 | — |
| 稳如泰山 | +15%稳定度 | — |
| 最佳化 | +15%武器控制力 | — |
| 加大 | +20%弹匣容量 | — |
| 远距射手 | +15%有效射程 | — |
| 百步穿杨 | +15%准确度 | — |
| 快板 | +10%射速 | — |
| 爵士手 | +10%装弹速度 | — |

## ◆ 防具天赋一览

| 天赋 | 效果 | 要求 |
| --- | --- | --- |
| 赋能 | +10%技能强度 | — |
| 自我调整 | +20%装甲回复 | — |
| 电容 | +20%技能持续时间 | — |
| 破坏之王 | +20%爆裂物伤害 | — |
| 生机 | +20%生命值 | — |
| 重击 | +15%对精英伤害 | — |
| 绝缘 | +10%危害防护 | — |
| 强化 | +10%装甲 | — |
| 毁灭 | +5%武器伤害 | — |
| 精准 | +15%爆头伤害 | — |
| 涌动 | +10%技能加速 | — |
| 精准攻击 | +8%爆击几率 | — |
| 爆击 | +8%爆击几率 | — |
| 安全护卫 | 击杀目标赋予150%额外修复和治疗效果，持续20秒。 | 攻击5或更少 |
| 熟练 | 使用技能击杀敌人有25%几率重置技能冷却时间。 | 技能6或更多 |
| 探子 | 对受脉冲影响的敌人+10%武器伤害。 | — |
| 处于困境 | 如果所有技能都在冷却中，就会提升武器伤害25%。 | 技能7或更多 |
| 技术支持 | 启用中技能造成击杀能提升25%技能伤害，持续10秒。 | 技能6或更多 |
| 效率第一 | 使用装甲包时有50%的几率不会消耗装甲包，同类天赋不叠加。 | 装甲包没有受到其他启用的天赋影响 |
| 补偿作用 | 武器伤害会在自身爆击几率低于20%的时候提升15%。 | 攻击3或更少 |
| 终结 | 损耗敌人装甲时赋予+35%技能伤害，持续5秒。 | 技能5或更多 |
| 弹头 | 摧毁敌人资产时赋予+50%爆裂物伤害，持续15秒。 | 防御4或更少 |
| 吸血生物 | 损耗敌人装甲时叠加+20%额外装甲，持续20秒，最多可叠加5次。 | 防御7或更多 |
| 疯狂炸弹客 | 手雷范围增加150%，击杀敌人的手雷会返还。 | 技能4或更少 |
| 狂战士 | 每损耗10%最大装甲时给予+10%武器伤害。 | 必须装备霰弹枪、冲锋枪或者突击步枪 |

| 天赋 | 效果 | 要求 |
| --- | --- | --- |
| 无人能挡的力量 | 击杀一名敌人时，每10000最大装甲值获得+2%武器伤害。 | 防御7或更多 |
| 铁匠 | 用随身武器击杀敌人会回复25%的装甲，每10秒可触发一次。 | 防御5或更多 |
| 助于复原 | 击杀时+10%生命值。 | — |
| 填满 | 替弹匣为空的武器装弹会填满所有武器的弹匣。 | — |
| 隐藏身影 | 当你的装甲耗尽时，附近敌人的技能将会受到干扰，持续10秒，每30秒能触发一次。 | 技能5或更少 |
| 耐心满满 | 在掩体屏蔽3秒后，每1秒回复5%装甲。 | 防御7或更多 |
| 精打细算 | 在掩体后造成击杀能减少20%技能冷却时间。 | 技能7或更多 |
| 集中 | 爆头击杀会赋予状态免疫效果10秒。 | 防御4或更多 |
| 指示 | 可以按住射击键来扣住手雷，让它们在投出去后更快引爆。 | — |
| 膝盖射击 | 射击敌人的腿部有10%的几率附加出血状态。 | 技能4或更少 |
| 猛抓者 | 爆击能回复15%的生命值并修复2%装甲。 | 使用步枪/冲锋枪/轻机枪 |
| 巩固 | 在掩体后造成爆头能替你回复5%装甲。 | 使用步枪/射手步枪 |
| 抹灭性破坏 | 耗损敌人装甲时会给予+25%爆击伤害，持续5秒 | 攻击4或更多 |

| 天赋 | 效果 | 要求 |
| --- | --- | --- |
| 投机取巧 | 摧毁敌人的弱点或破坏敌人的装甲会增加10%对所有种类敌人的伤害值，持续20秒。 | 使用射手步枪/霰弹枪 |
| 恶人 | 对受状态效果影响的敌人增加10%武器伤害。 | 攻击4或更多 |
| 死亡蔓延 | 状态效果扩散到10米内最近的地方，每15秒可触发一次。 | 攻击4或更少 |
| 枪神 | 在击杀后3秒内更换成随身武器能填满随身武器的弹匣，使用该弹匣时获得+20%武器伤害 | 防御5或更少 |
| 重新补给 | 击杀一名受状态效果影响的敌人会增加3发随机的随身武器特殊弹药，每45秒可以触发一次。 | — |
| 嗜血 | 在击杀后3秒内更换武器赋予+25%武器伤害，持续10秒。 | 防御4或更少 |
| 创伤 | 半自动枪械造成爆头有15%几率致盲敌人。 | 必须装备射手步枪或者步枪 |
| 鼓起勇气 | 在掩体屏蔽下可提升25%武器控制力。 | — |
| 全神贯注 | 瞄准时，武器稳定度会根据你的武器准确度提升100%。 | — |
| 牢不可破 | 当你的装甲耗尽时回复25%最大装甲值。5秒内使用的装甲包不计入损耗，同类天赋不叠加。 | — |

# 全奇特武器收集

## ◆ 无情

这个武器会在任意难度的大部分副本中掉落，当然一般难度下的掉率之低可以忽略不计。推荐去打在困难或者以上（建议为挑战）的难度，从现有的情报来看，掉落率相对较高的副本有杰佛逊贸易中心以及银行中心两个副本。幸运的话，这把武器会在击杀关底 BOSS 时掉落。

## ◆ 美梦

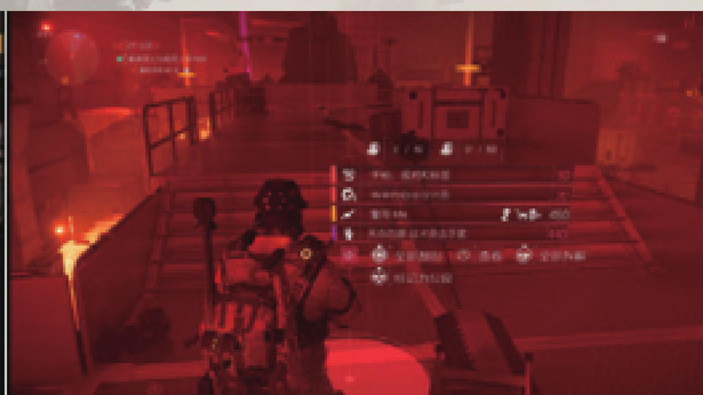
和无情类似，这是一把随机掉落的武器。玩家需要刷挑战难度的罗斯福岛。幸运的话，这把武器会在击杀 BOSS 时掉落。

## ◆ 肯卓的自由

这把武器需要玩家打通“国会大厦”后才会出现。在第一次击杀关底 BOSS 会掉落特殊素材“手枪：扳机和设备”，获得之后依次击杀历史博物馆、观点博物馆以及航天总局的关底 BOSS 分别获得“手枪：机匣和皮肤“手枪：准心和导轨”以及“手枪：握把和标签”。这个掉率是 100% 的，前提是玩家必须要按照上述的顺序。在获得最后一个零件的同时玩家会获得一张设计图，然后就可以通过制作台制作了。

值得注意的是，除了上述这些素材和一些常规素材以外，玩家还需要一把 D50 手枪（也就是我们俗称的沙漠之鹰）。在制作完一把后玩家就可以重复这个过程来重复制作这把手枪了。通过拆解这把奇特手枪是目前版本里获得珍贵素材“奇特零件”的最快方法。





## ◆ 话匣子

在刷这把武器之前，玩家需要先找到大量的鬣狗势力钥匙。最简单的办法是完成每日悬赏和下水道探险。前者需要玩家击杀鬣狗势力的目标会固定奖励钥匙，后者需要玩家前往下水道寻找墙上的钥匙箱，钥匙箱会随机掉落其中一个势力的钥匙。每一个钥匙箱开启后都需要等待 24 小时后才能被再次开启。在原来版本中，钥匙是没有数量上限的，在 1.04 版加入了 20 的上限。

拿到钥匙后就要去开箱了，玩家需要开启的箱子必须是位于东下城区、联邦三角和司法广场，分别获得“冲锋枪：弹筒满载”“冲锋枪：创意弹匣”“冲锋枪：已修改的改造模组”。笔者不能确定玩家是否能在其他区域找到这些零件，但可以保证的是，这些区域肯定会出。

值得注意的是，这些箱子能否开出零件完全是随机的。另外和钥匙箱类似，一旦开启就会进入 24 小时的冷却时间。

找到四个零件后，玩家需要重玩“银行总部”，在进入一个类似于办公室的区域（必经之路）时，打开位于左侧的隐藏保险柜获得“RFID 钥匙卡”，这样在进入金库后就可以打开左侧的房间了。打开后玩家还需要一条鬣狗钥匙来开箱。在获得三个零件再来开箱就能得到设计图，没收集齐零件过来开启的话就什么都不会获得，就是一个空箱而已！

部分箱子的位置如下（除最后一个箱子外其余箱子只要是指定区域内的都可以获得零件，笔者只是举出部分地点而已）：



下水道的钥匙箱



华盛顿大酒店的副本有两个箱子，第一个箱子为来到图上的区域后，往左进入毁坏房间中的厕所。



银行总部中“RFID 钥匙卡”的位置



最后打开这扇铁门就算是大功告成了



第二个箱子位于来到天台后立即右转的角落里。

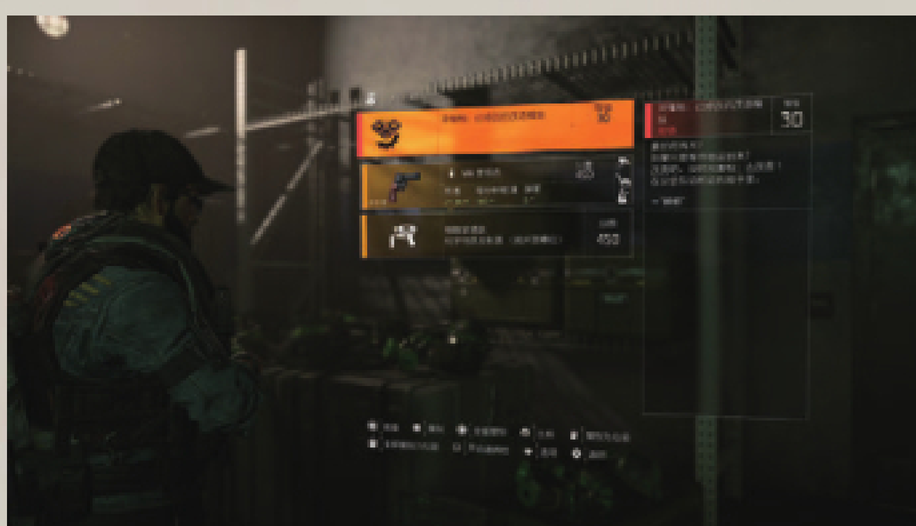


杰佛逊贸易中心来到地下停车场以后，玩家需要左拐打开门进入下一个区域，这里还停着几台卡车，箱子位于门的右边。




第三个箱子位于东暗区—B 检查站的西面，这里同时也是支线任务“警察总部”的位置，箱子位于地下停车场放满防毒面具和防具的箱子旁边。





## ◆ 鼠疫

这把武器需要在暗区才能获得，玩家可以在暗区中的“流亡者”控制点中击杀具名精英来获得，也可以进入入侵暗区击杀控制点中的黯牙具名 BOSS 来获得。值得注意的是，这把武器在掉落时处于感染状态，玩家必须要将它用直升机运走才算正式获得。

## ◆ 复仇女神

这把武器的获得流程和“肯卓的自由”有点类似，依然是打副本 BOSS 掉零件的那一套。第一个零件位于副本“潮汐盆地”，在第一次通过攻击电箱停止机枪塔后，玩家会进入一个两层的房间，在二层可以找到“黯牙钥匙卡”，进入气垫船，攻入第一个大区域最后的小房间后，用钥匙打开左边锁上的门，打开箱子后会获得一把名为“阿德蕾斯提雅 SR1”的射手步枪，拆掉后可以获得第一个零件“射手步枪：瞄准镜—计算”，接下来的三个零件分别位于入侵战的三个据点战：国会大厦、罗斯福岛、区域联盟体育馆，击杀关底 BOSS 就能获得。

获得 3 个零件后，最后在“华盛顿酒店”的入侵关卡中击杀具名精英“淘气鬼”获得设计图。



钥匙位于前方建筑的二楼






“阿德蕾斯提雅 SR1”就在图左侧的房间里



特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 蒸汽世代

# 十二猎人

在前作曾登场过，让不少玩家受苦的特工猎人在本作中变成了一个如同彩蛋般的存在。玩家需要在地图上触发相应的“机关”才能让这些猎人登场，这类机关一共有八个，十二个猎人会分成八组来攻击玩家，击败他们除了能够获得面具以外，还能获得象牙钥匙，钥匙一共有八把。象牙钥匙可以在白宫一层右侧，也就是“理发师”旁边的箱子处使用，打开后可以获得一把品质为顶级的“护盾破坏者—F2000”，还会赠送武器皮肤“纯迷彩—象牙”和背包挂件“猎人之斧”作为奖励。

这些猎人使用的技能，甚至是行动模式都和玩家扮演的特工类似，他们会频繁地移动到玩家侧面并且用各种技能来攻击玩家。对付他们最好的办法就是换成爆破专家，伤害升满的榴弹炮可以两发干掉猎人（直接命中则只需一发）。另外玩家一旦触发机关，即便之后玩家死亡，复活后猎人也会在原地等待玩家。每个特工登场时都会伴随着烟雾，另外玩家的小雷达也会不断闪烁来提醒玩家猎人在附近。最后如果回来后却找不到猎人的情况的话，重新触发一次即可让猎人“重生”。





## 〉十字、幻象、死亡、钻石

在东区广场的“沉洞”控制点的北边有一个广场，中央有一棵圣诞树。在圣诞树后面的楼梯走上去有一个商店，柜台处有一个开关。打开后圣诞树上的灯会被点亮，靠近后四个猎人会同时登场并攻击玩家。

由于敌方人多势众，笔者建议玩家组队再来挑战。对付方法依旧是榴弹炮，战斗开始后只要动作够快往烟雾处来上几发很大几率能够炸死一个甚至是两个猎人。另外一个打法是将他们引到我方控制的“沉洞”，猎人虽然厉害，但对付华盛顿民兵还是比较吃力的（笑）。





圣诞树



圣诞树的开关

## 〉恶魔

在聚落的西边有一个“回”字形的建筑，在建筑中央的空旷处，高处会有四扇窗户，每个窗户各对应一个标靶，全部射击一遍后就能引出恶魔。对付他非常简单，玩家此时一般都是刚射击完靶子，而恶魔会在下层出现，居高临下的情况下解决恶魔并不是什么难事。





靶子一共有四个，从左到右依次射击。

## 〉幻影

在西南区的“自由呼唤”安全屋，其东面有一块烈士纪念碑，在纪念碑前使用动作“行礼”即可引出幻象。对方只有一人，老办法对付即可。如果玩家触发不了的话，可以尝试靠近一点再行礼。





## 〉食尸鬼

在西波托马克公园西面的林肯纪念堂，其北面有三个下水道入口，进入后会来到一个二层的区域，这里还有一个 ECHO 可以收集。调查二层角落处的手提电脑可以看到一张地图，顺着地图的点来到林肯纪念堂的东边，在一个孤零零的塔楼上会找到一个灯泡，夜晚的时候这个灯泡会被点亮，非常显眼。玩家只需要等到夜晚，然后朝灯泡射击即可引出食尸鬼。



下水道入口的位置



调查手提电脑会出现地图



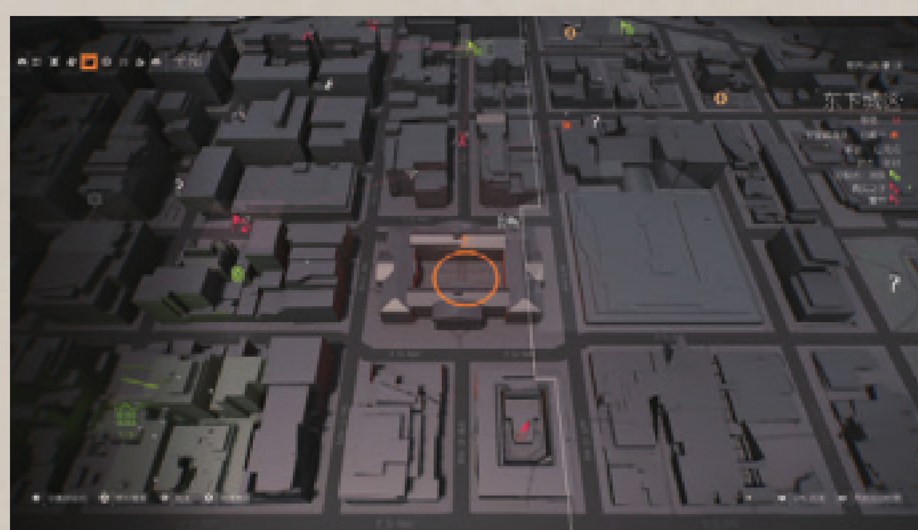
灯泡的位置



虽然截图是在白天，但晚上才能触发事件。

## 暗红

在区域联盟体育馆（也就是戏院的东北面）有一个“回”形的建筑，建筑的两边各有一个通信机和电话，启动前者后后者会响起来，此时立即和电话互动，暗红就会在建筑中央出现。





左边为通信机，右边则是电话。



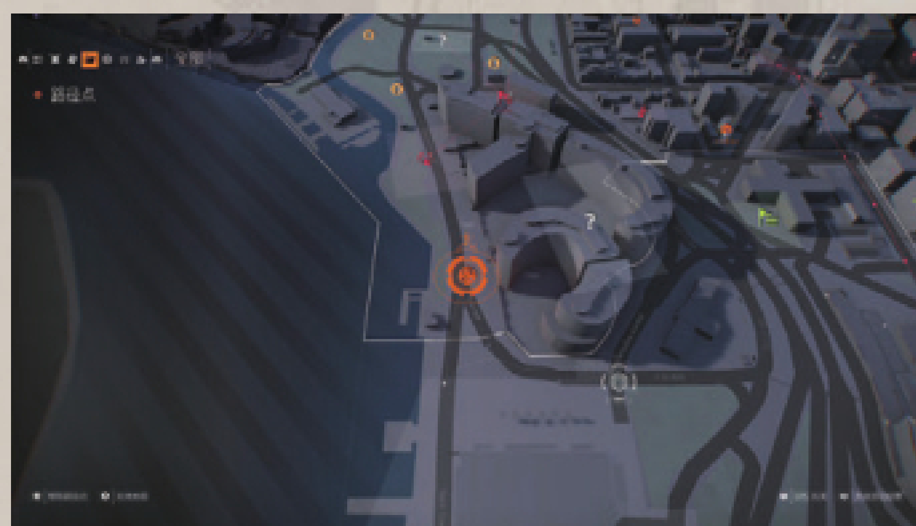
通信机的位置




电话的位置

## 弥达斯、亡魂

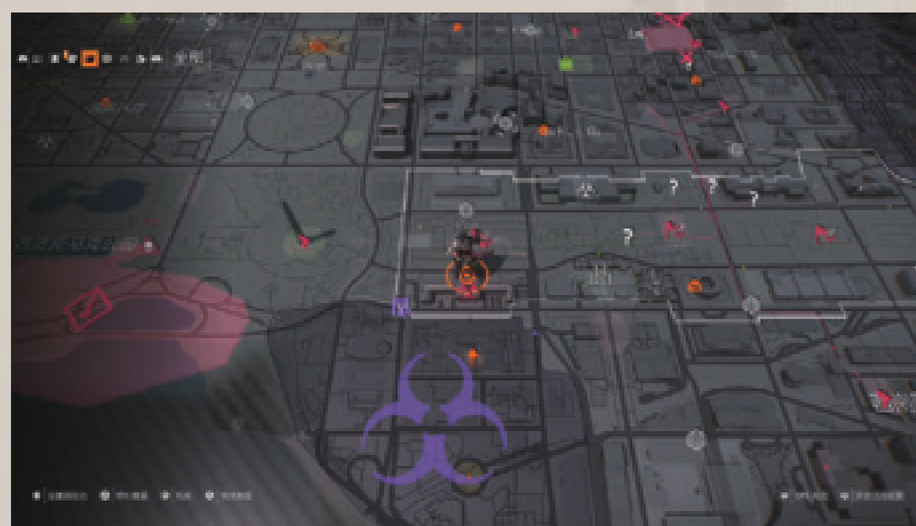
在雾谷区域的“波托马克活动中心”北面有一个游泳池，玩家在支线任务“温室社区”也会来到这个区域。在夜晚或者黄昏的时候站在游泳池中央，选择动作“开合舞”，顺利的话弥达斯和亡魂就会出现。他们出现后立即往后退到上层可以较为轻松地解决掉他们。





## 幽灵

在南暗区入口的东面有一个受污染区域，入口处能看到12扇窗户，按照下图的顺序枪击这些窗户，期间不能射失，建议使用四倍镜或者八倍镜的步枪或者射手步枪，成功后幽灵会从玩家的右方出现。






## 魅影

在“华盛顿纪念碑”控制点的地下处有一个终端机，在晚上过去互动后会看到纪念碑附近的三个坐标，三个坐标处分别有一个坟墓，在坟墓处使用使用动作“行礼”，然后回到终端机处再次与其互动。成功的话画面会出现提示，终端机的画面也会发生变化。之后魅影会出现在华盛顿纪念碑，击杀后就能获得面具和钥匙。



调查终端机地图出现



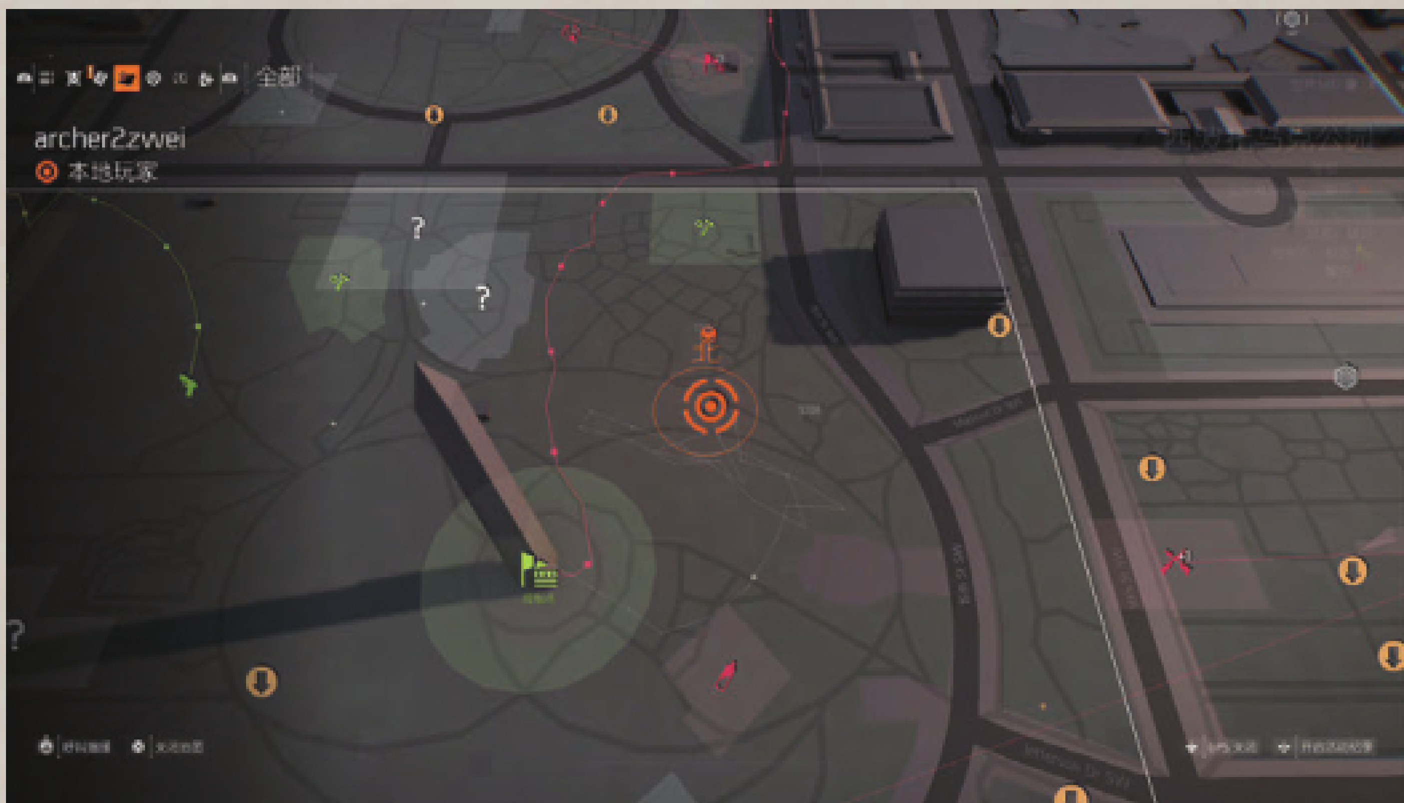
▲▼第一个坟墓的位置







▲▼第三个坟墓的位置



▲▼第二个坟墓的位置







▲成功后终端机会发生变化

# 全通信、工艺品、ECHO位置



# 全成就/奖杯攻略

## 综述

| 奖杯总数 | 铜 33、银 5、金 4、白金 1/43 个 |
|---|---|
| 成就总数 | 1000 点 /43 个 |
| 完美难度 | 5/10 |
| 完美所需时间 | 80 小时以上 |
| 在线成就 / 奖杯 | 全部 |
| 最少通关次数 | 1 |
| 有无会错过的成就 / 奖杯 | 无 |
| 成就 / 奖杯 BUG | 有 |
| 特殊需求 | 无 |

和前作一样，本作的全成就 / 白金难度很低。在剔除掉了诸如“全收集”这种很有育碧特色的成就 / 奖杯后，本作的完美难度可谓是相当宜人。而在更新了 1.04 版之后，初始版本中的一些成就 / 奖杯 BUG 也得到了修正。不过作为一款联机为主的游戏，在有好友联机的情况下，本作的全成就 / 白金难度会直线下降，而独狼玩家则会难免会遇到一些麻烦。

## 完美路线

1. 本作并没有所谓的全成就 / 白金路线，但考虑到游戏会在通关（这里指第一次打完“国会大厦”）后会强制进入世界。而世界 1 的敌人强度相比世界 0 要强上不少，因此在世界 0 之前有些可以提前解决掉的成就 / 奖杯，它们分别是：

剧情相关的：

**登记入住**
**开启金库**
**碉堡克星**
**病假单**
**越狱**
**全球通讯**
**散布消息**
**季度票券**
**战略撤收**
**深入荒野**

然后是一些技巧相关的：

**赤裸击杀**
**不准，拉蒙斯！**
**团体治疗**

最后打通“国会大厦”并取得：

**国情咨文**

在这个过程注意收集一把名为 D50 的“顶级”手枪，这把武器不算稀有，但由于某个奇特武器需要用到，刷到的话请务必保留一把！等级都没要求，只要是“顶级”D50 即可。

2. 进入世界 1 并解锁特化武器后就可以开始刷剩下的成就 / 奖杯了。玩家可以按照自己的节奏去获得这些成就 / 奖杯。

绝大部分的成就 / 奖杯会在玩家做着做着日常或者周常任务时解锁，玩家也可以在提升自己装等的同时顺便去做，本作的成就 / 奖杯条件很多都和玩家的实际游玩经历挂钩，算是一款玩着玩着就能全成就 / 白金的游戏。具体的方法可以参考下文。



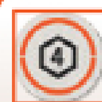
 **白金特工** -点 / 

解锁条件 解锁除此以外的所有奖杯

 **登记入住** 10点 / 

解锁条件 在华盛顿大饭店将埃莉诺・索耶从鬣狗手中救出来

获得方法 剧情相关，不会错过。

 **开启金库** 10点 / 

解锁条件 找出鬣狗从空军一号窃取的东西

获得方法 剧情相关，不会错过。

 **碉堡克星** 10点 / 

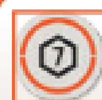
解锁条件 从联邦急难地下碉堡找出重要的国土战略局网络装备

获得方法 剧情相关，不会错过。

 **病假单** 20点 / 

解锁条件 阻止流亡者在疾管局总部的行动

获得方法 剧情相关，不会错过。

 **越狱** 20点 / 

解锁条件 从美国历史博物馆取回审讯资料

获得方法 剧情相关，不会错过。

 **全球通讯** 20点 / 

解锁条件 重建位于太空总署总部的国土战略局卫星网络

获得方法 剧情相关，不会错过。

 **散布消息** 20点 / 

解锁条件 从真实之子手中夺走观点博物馆的控制权

获得方法 剧情相关，不会错过。

 **季度票券** 20点 / 

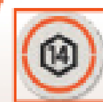
解锁条件 歼灭区域联盟体育馆的鬣狗议会成员

获得方法 剧情相关，不会错过。

 **战略撤收** 20点 / 

解锁条件 在波托马克活动中心逮捕主要参谋

获得方法 剧情相关，不会错过。

 **深入荒野** 40点 / 

解锁条件 夺取罗斯福岛的流亡者据点

获得方法 剧情相关，不会错过。

 **国情咨文** 50点 / 

解锁条件 将真实之子赶出国会大厦

获得方法 剧情相关，不会错过。

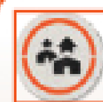
 **坚若盘石** 100点 / 

解锁条件 以困难或更高的难易度来完成所有任务

获得方法 选择任务时按住Y/△键可以切换难度。

顺其自然的玩家可以通过每日任务来慢慢解锁这个成就/奖杯。具体完成状况可以通过查看菜单的“进度”→“功勋”→“发现”来确定自己困难（或更高）难度完成任务的进度。

另外在挑战这个成就/奖杯的同时尽量避免中途掉线，可能会出现完成但系统不承认的BUG，中途加入也不算完成，最后记得要等到屏幕出现任务完成后才能退出任务。

 **重建华盛顿特区** 30点 / 

解锁条件 完全升级所有聚落

获得方法 升级聚落的方法为完成各种各样的计划，不过大部分时候玩家只需要按部就班推动剧情即可，不会错过的一个成就/奖杯。

### 赤裸击杀 35点

**解锁条件** 摧毁坦克每一部分的装甲，再摧毁该坦克

**获得方法** 坦克（也就是肉盾）身上的护甲一共有6件，分别是四肢、身体和头部。攻击在护甲上会显示蓝色的伤害数值，一旦出现白色或者红色就要停止攻击了。

解锁这个最好的办法就是找一个落单的肉盾，并且附近没有任何NPC友军碍事。肉盾在副本中出现的频率还是挺高的，解决其他敌人后再解决他即可。“美国历史博物馆”是一个不错的任务，这个任务会多次出现肉盾，并且没有NPC碍事。选择故事难度即可。

### 指挥与控制 30点

**解锁条件** 夺取华盛顿特区20个控制点

**获得方法** 在解锁警戒度系统（世界4）之后，攻打控制点的难度会随着玩家行动而提高，玩家可以专门挑警戒度1的控制点来打。顺便一提，在一周目游戏中笔者的建议是多打一些据点，被打下的据点除了能提供经验值和装备作为奖励以外，它本身还会成为一个快速旅行点。

### 团体治疗 20点

**解锁条件** 在有队伍的情况下接管一个控制点，且队伍中没有任何人倒地

**获得方法** 正如上文所说的那样，建议在进入世界1前解锁。实在找不到人联机的玩家可以尝试呼叫支援（打开地图，切换到“国土战略局”后长按Y/△键）。

### 患难之友 20点

**解锁条件** 响应一次增援呼叫，并复活一名特工

**获得方法** 玩家可以通过地图选项中的“国土战略局”来寻找呼叫支援的玩家，平时探索时系统也会时不时提醒玩家有其他玩家在呼叫支援。和求援对象汇合后只要等他倒下后再将其救起就能解锁成就/奖杯。

在1.04版本中，玩家可以将求援对象限定在好友或者战队成员（按X/□键）。

### 帮帮我! 10点

**解锁条件** 呼叫一次增援

**获得方法** 除了正常的呼叫支援方式以外，玩家在死亡后也可以呼叫增援。人来不来都没关系，只要呼叫就会解锁成就/奖杯。

### 很适合你，长官! 20点

**解锁条件** 在开放世界中收集任何卡牌套组

**获得方法** 游戏的四个势力，每个势力对应13张扑克牌，每一张扑克牌对应一个具名精英。他们会在地图上的固定点刷出来，只要击杀就会掉落扑克牌。玩家只要击杀成功，或者在击杀过程中被反杀，都会进入一段约30分钟的冷却时间。之后具名精英才会重新刷出。

笔者的建议是直接在白宫的南边区域刷，武器换成爆破专家的榴弹炮，在升满伤害的前提下基本可以保证在一到两发内解决目标。值得注意的是，虽说在击杀过程中被反杀目标会消失，但如果玩家是在击杀目标后再死，那么扑克牌会和其他掉落物一起留在原地。

顺便一提，育碧非常坏地将本应是同等概率掉落的扑克牌调成了动态概率。虽然只需要收集齐一套13张即可，但实际上玩家大多会在快收集齐52张扑克牌时才解锁这个成就/奖杯。



白宫南边的点，另外本作中的点不止一个，玩家的平时探索时也会时不时遇到这些具名精英。

### 电视警察 5点

**解锁条件** 以滑行越过车子的引擎盖

**获得方法** 走到引擎盖侧面按住B/○键即可滑过去。

### 不准，拉蒙斯! 10点

**解锁条件** 射击敌军的去颤器来电击敌方的军医

**获得方法** 去颤器位于军医背包的侧面，外表是一个红色的小箱子，上面还会有一个红十字的标志。

### 暗区：安全藏身处 30点

**解锁条件** 进入暗区中一间隐藏的安全室

**获得方法** 玩家需要在暗区寻找“贼窝”。最常见方法为调查终端机以及撬箱子，玩家会触发一个名为“贼窝三角定位”的小任务，然后只要按图索骥就能找到贼窝。

▼撬箱子的方法为长按Y/△键，正常方法是使用暗区钥匙来打开。





### 暗区：回收 20点

**解锁条件** 在每个暗区各回收一项物品

**获得方法** 完成三个暗区侦查任务（也就是教学关）就会解锁三个暗区，玩家需要找到一件被感染的装备然后再去回收区呼叫直升机回收。害怕被其他玩家击杀的玩家可以选择暗区变成“非入侵”状态时再进入（也就是没有匕首图案），这个状态的暗区会相对的和平一些。



### 拼布 10点

**解锁条件** 从功勋获得10枚臂章

**获得方法** 实际上玩家需要完成10个功勋，功勋可以通过菜单的“进度”→“功勋”来查看。虽说有一些功勋挺难的，但10枚臂章还是非常轻而易举的。

### 足智多谋的特工 20点

**解锁条件** 协助友军收集资源

**获得方法** 取得条件：地图上有很多资源点，在没有人占领的时候资源点会显示为白色，敌人为红色，友军为绿色。进入绿色的资源点寻找友军，然后按照指示提供杂物即可。

### 暗区：击溃 20点/奖杯

**解锁条件** 在每个暗区都消灭一名毁誓特工

**获得方法** 除了老老实实找毁誓特工然后消灭掉以外，另一个简单的方法是找好友联机，进入一般暗区后，找一个没敌人并远离检查站的地方，然后按以下步骤行动：

1.不需要解锁成就/奖杯的队友按下MENU/触摸板进入叛变状态，然后让队友杀掉你并变成毁誓特工；

2.你回去把队友杀掉；

3.三个暗区重复一次。

值得注意的是，这个方法只适用于一般暗区，入侵暗区由于不存在叛变特工，因此玩家不能在这种暗区里解锁这个成就/奖杯。入侵暗区的位置会每天轮流更换。

### 拔得头筹 10点/奖杯

**解锁条件** 赢得一场遭遇战或支配战

### 战队大战 15点/奖杯

**解锁条件** 跟你的战队一起在冲突战中对抗另一支战队

**获得方法** 玩家只需要进入战队，然后对手有另一个战队的即可。实际上并不需要两个同一个战队的人组队打PvP。

### 王牌猎人 20点/奖杯

**解锁条件** 在每个安全藏身处都完成一次悬赏任务

### 特有收藏者 30点/奖杯

**解锁条件** 使用每种特有武器（十字弓、狙击步枪与榴弹发射器）分别击杀一名敌人

**获得方法** 在白宫军需官处更换特化职业的同时，特化武器的弹药会自动补满，之后你懂的。

### 膝盖中箭 20点/奖杯

**解锁条件** 使用十字弓射击10名敌人的腿

### 超级干员 30点/奖杯

**解锁条件** 升至等级30




### 数大就是美 20点/奖杯

**解锁条件** 建立或加入战队

**获得方法** 玩家需要先招募葛蕾丝·拉尔森后才能解锁战队功能。

### 流传后世 10点/奖杯

**解锁条件** 相片模式：拍下有4名特工的队伍照片

**获得方法** 能找到三个好友自然是最好的，实在找不到的话可以尝试在安全屋的公共区域找人联机，找到四个人后立即拍照，还可以在副本的最后拍合照，一般玩家都会忙着捡装备，不会立刻离开任务。拉个远镜头可以更容易地把四个玩家都拍进去。

### 巧手收集者 20点/奖杯

**解锁条件** 收集20张设计图

### 奇特滋味 50点/奖杯

**解锁条件** 制作奇特武器或物品

**获得方法** 获得方法最简单的奇特武器为肯卓的自由以及话匣子，前者还需要一把D50才能获得，后者得看看运气。具体获得方法可以参考上文。

### 职业特化 30点/奖杯

**解锁条件** 启动你的第一个特化职业

### 王中之王 40点/奖杯

**解锁条件** 投资一项特化职业中的每种可使用的升级选项

**获得方法** 在通关后并解锁特化职业后，玩家可以通过升级、完成每日任务、悬赏以及入侵任务来获得特化点数。如果通关后只专注于使用一个特化职业的话，而且没怎么刷每日任务的话，玩家应该会在进入世界4的同时很轻松地解锁这个成就/奖杯。如果刷得再狠一些，时间会更早一些。

### 计划管理 20点/奖杯

**解锁条件** 替戏院聚落与校区聚落各完成一项计划




### 技能之王 25点/奖杯

**解锁条件** 装备并使用每一种技能

**获得方法** 不需要每个分支都使用一次，只要挑一个分支用一次即可。

### 人要衣装 20点/奖杯

**解锁条件** 在每个字段都装备上顶级（或是更好的）装备

### 暗区：黑暗降临劫持 20点/奖杯

**解锁条件** 在黑暗降临时，于任何暗区劫持一次回收

**获得方法** 在有好友帮助的情况下，只要呼叫一次支援，然后好友离开队伍并挂上装备，最后玩家过去割绳子（按住Y/△键）即可。注意，这个奖杯只能在入侵暗区中解锁。

文 水无月&六等星 美编 咕噜

SEKIRO
SHADOWS DIE TWICE

作为 FromSoftware 的新 IP，《只狼》不仅保留了惯有的受死风味，还大胆的尝试了许多新的元素，开创出 ACT 类游戏新的方向。虽然游戏内容并不算丰富，系统也比较浅显，但出色的细节以及手感，以及一贯强项的地图设计，使得本作得到了一致好评。本文将讲解流程所有难点，并详细给出所有物品的收集方法，本作没有特别复杂的支线，玩家们可以按照自己的玩法随意攻略本作。

| 只狼 | | | Activision |
|---|---|---|---|
| SEKIRO：SHADOW DIE TWICE | | 动作 | 中文版 |
| 2019 年 3 月 22 日 | 本地 1 人 | 无对应周边 | |
| 售价为 398 港币 | | | |

PS4 XOne

# 操作

| PS4版按键 | Xone版按键 | 用途 |
|---|---|---|
| ○ | B | 确定/回避/奔跑（按住配合左摇杆） |
| △ | Y | 切换义手忍具 |
| □ | X | 对话/攀爬/贴墙移动/获得敌人的掉落物品（长按） |
| × | A | 跳跃 |
| ↑ | ↑ | 使用当前道具 |
| ← | ← | 切换道具栏中的当前道具 |
| → | → | 切换道具栏中的当前道具 |
| ↓ | ↓ | 窃听 |
| L1 | LB | 弹开/防御（长按） |
| R1 | RB | 攻击/忍杀 |
| L2 | LT | 射出钩绳进行摆荡移动 |
| R2 | RT | 使用忍具 |
| L1+R1 | LB+RB | 使用流派招式 |
| 左摇杆 | 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 移动镜头/切换锁定目标（处于锁定敌人状态时） |
| L3 | LS | 下蹲 |
| R3 | RS | 锁定目标或解除目标锁定/重置镜头（无锁定目标时） |
| OPTION | MENU | 打开菜单 |
| 触摸板 | VIEW | – |

注：下文攻略的译名均采用简体中文，操作叙述以PS4版为准

# 界面说明




①敌方资料 ④体力值 ⑦当前忍具
②敌方躯干槽 ⑤我方躯干槽 ⑧当前忍杀术
③回生次数 ⑥当前道具 ⑨纸人数量

# 系统介绍

## 基本战斗系统

《只狼》与“《魂》系列”以及《血源》相比，大致的操作方法仍然相同，但去除了精力系统以及加入跳跃系统后，游戏整体节奏已是天差地别，玩家需要舍弃之前的思路去习惯《只狼》的玩法。



### 躯干

躯干是本作的核心系统，无论是玩家还是敌人，都有体力和躯干这两个影响其战斗持续力的因素。打倒敌人，将其体力削减至 0 自然是一种办法，但由于所有敌人都会积极地防御，而高血量的精英敌人数量较多，很多时候玩家一通操作猛如虎，却发现也没打掉敌人多少血，这一点在 BOSS 战中尤为明显。而这些没有造成伤害的攻击，则会反应在敌人的躯干值上，只要将敌人的躯干值打满，敌人就会陷入失衡的状况，并且身上会出现红色的“忍杀”标记，靠近后快速按下 R1/RB 键即可无视敌人剩余血量，直接处决敌人。增加敌人躯干值的方法包括但不限于攻击敌人（无论敌人防御还是被命中都会削减躯干值）、成功弹开敌人的攻击、成功识破敌人的攻击、跳起后踩踏敌人以及对敌人使用某些忍具等，想要快速击杀敌人就必须使用各种方法来主动攻击、压制敌人，否则躯干值会自动回复。这是本作和“《魂》系列”战斗系统最大的区别所在。

玩家的躯干值累计的方法与敌人相同，但完美弹开敌人攻击只会让躯干值涨到最大值，并不会出现失衡的情况，而未能完美弹刀，那么玩家便会被破防，继而出现一个巨大硬直。因此除非能保证完美地弹开每一次攻击，不然看到自己的躯干值快满时还是最好有意识地与敌人保持距离，等待躯干值回复，另外躯干值在按住 L1/LB 防御的情况下回复速度是最快的，静止时较快，若玩家处于奔跑、跳跃或回避等状态时，回复速度则很慢。





**体力与躯干**

尽管将敌人的躯干削减至 0 就能直接秒杀敌人，但由于敌人在没有受到攻击的情况下，躯干值仍会慢慢回复，因此要高效率地打倒敌人，玩家就必须保持对敌人的持续压制，这一点在高周目尤为明显。对于不那么擅长拼刀的玩家或是不熟悉的敌人，想要持续压制直到失衡相当困难，此时则应当优先削减敌人部分的体力。

敌人的体力值与躯干值之间存在正比关系：体力越低、躯干回复速度则越慢（将敌人的体力削减至 0 时躯干也同时会涨满），因此在 BOSS 战初期，发现各种攻击都很难削减敌人躯干的时候，玩家并不需要太过急躁，只要保持攻击逐步削减敌人的体力，后面再削减敌人的躯干自然也会容易得多。

| 敌人生命值 | 躯干回复速度 |
|---|---|
| 75%~100% | 100% |
| 50%~74% | 75% |
| 25%~49% | 50% |
| 0%~24% | 25% |

## 防御与弹刀

去除精力限制后玩家的回避、跳跃、攻击都可以毫无限制地使用，整个战斗节奏十分流畅，可以一直攻击压制。然而这并不代表玩家可以轻松地欺负敌人，敌人会进行防守并反击，因此相对于进攻，更重要的是学会如何去防御敌人的攻击，创造出自身攻击的机会。

玩家按下 L1/LB 键即可架刀抵挡敌人的攻击，架刀分为防御与弹刀两种，长时间架刀则为防御，在攻击的瞬间架刀则为弹刀。弹刀有更为清脆的“打铁声”，并且会有明显的火光。防御敌人的攻击会大幅度增加我方躯干，而完美弹刀则会小幅度增加我方躯干，大幅度增加敌方躯干。此外完美弹刀后敌人的攻击会被打断，此时按下 R1/RB 键可以使出反斩，进一步增加敌人的躯干值。

架刀会有短暂的抬手动作，短于“《魂》系列”的盾反，但又长于《血源》的枪反，而且并非是打断敌人的动作触发弹刀，而是摆出架势的瞬间与敌人的伤害帧重合触发弹刀，过早摆出架势即会变成防御。对比之前的作品而言，弹刀失败的惩罚大大降低。



## “危”字攻击

敌人会使用一些危攻击，而在他们出招时玩家的头上会出现一个“危”字作为特征，算是给玩家的提醒。危攻击的特征是无法通过普通防御来抵挡，必须使用特定手段才能破解。

危攻击有 3 种类型：①突刺攻击，只能靠弹开或识破（需习得对应技能）才能防御（成功弹开和识破会削减敌人的躯干）；②下段攻击，必须跳起才能躲开（跳跃的过程中可以再按一次跳跃键踩踏敌人以削减其躯干值）；③投技，无法防御和破解，只能躲开。

说起来简单，但因为本作中许多 BOSS 都不止一种危攻击，因此当玩家的头上出现“危”字时，还需要根据敌人手上的动作或是一些固定招式组合来判断他的出招。

由于本作的回避无敌帧极短，基本不能依赖躲避招式，因此在战斗中更多的是当作位移技能使用。跳跃是玩家们从困境中逃脱的重要手段之一，尤其是面对敌人的危攻击又来不及做出反应的玩家，有时候无脑跳开是最安全的办法。当然逐步熟悉敌人的招式以及连招组合之后，还是建议大家多练习主动破解敌方危险招式的操作，以快速削减其躯干值，提升战斗效率。

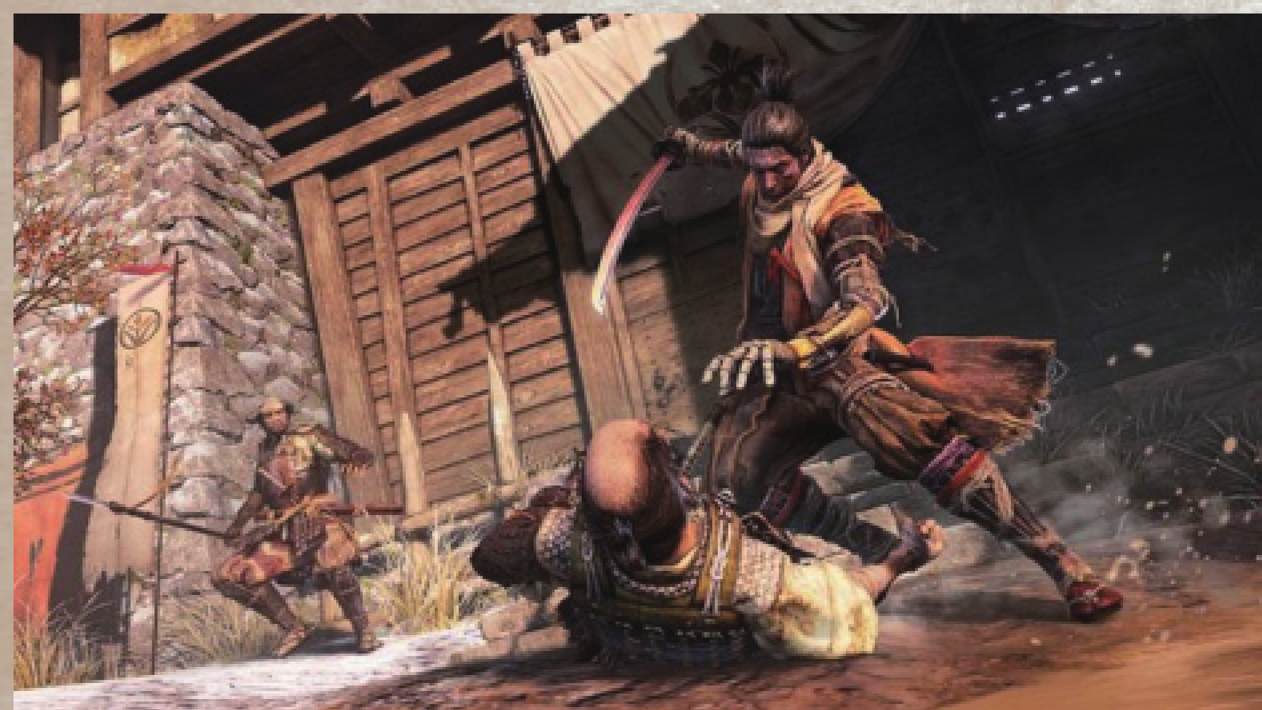



## 忍杀

忍杀有两种：常规忍杀和隐秘忍杀，效果都是无视敌人剩余血量直接将其秒杀，可以发动忍杀时敌人的身上会有一个红色标记。常规忍杀如前文所述，将敌人的躯干槽打满使其身体失衡后即可发动。而隐秘忍杀又分为背后忍杀、攀爬忍杀、贴墙忍杀、落下忍杀。

隐秘忍杀需要玩家处于不被敌人发现的状态，即头上倒三角为非红色且背景音乐没有发生变化时。背后忍杀和落下忍杀需要玩家处于敌人背后或是从高处跳下时正好在敌人头上就可以发动，而攀爬忍杀和贴墙忍杀分别是玩家位于敌人脚下且处于攀爬状态以及玩家贴墙站于拐角处等待敌人慢慢走近时才能发动，并且发动这两种忍杀时敌人必须是完全无警戒状态，因此实用性并不算很高。另外游戏中玩家还可以习得空中忍杀这一技能，即跳起时可以直接对一些诸如斗笠忍者等特殊敌人发动忍杀。

游戏中的精英敌人以及 BOSS 都有不止一条体力槽（精英敌人一般是两管，BOSS 一般为两或三管，在其名字上方有几个忍杀标记就说明他们有几管），绝大多数精英敌人都可以利用地形先以隐秘忍杀的方式打掉一管血，之后只需要正面交战干掉它剩下体力即可，大大降低战斗难度。不过玩家一旦远离，精英敌人的警戒状态解除，左上角敌人血量提示消失后，他的血量便会完全恢复，因此想靠两次暗杀来解决精英敌人是不可能的。至于流程中的重要 BOSS 一般无法被隐秘忍杀，除了最丢人的破戒僧！





## 攻防转换

初次接触本作的玩家在和敌人拼刀时，常常会弄不清什么时候应该攻击，什么时候应该防御，但其实关于攻防转换的变化在游戏中有一个很明显的提示：就是玩家攻击时如果敌方只是普通防御，那么可以继续大胆地攻击，而一旦敌方发动了弹刀（音效和武器碰撞的火光效果都不同），那么就意味着敌人要反击了，因此看到敌人发动弹开后立刻收手防御，等敌人打完一轮攻击我方再重新转入进攻。只要熟悉最基本的攻防转换节奏，便可以通过练习慢慢掌握敌人的行动规律。



## 警戒度

作为带有潜行要素的动作游戏，敌人的警戒度设计自然不可不提。本作中玩家的行动在引起敌人的注意后，敌人警戒度的变化可以直观地从其头上的倒三角标记看出（无色→黄色→红色），黄色为该敌人对附近有所警觉，而红色则表示该敌人已经发现了玩家。不过游戏中敌人的行动范围并不太大，即使被敌人发现，只要玩家尽量跑远那么敌人很快会降低警戒恢复原状。要突破一些有大量敌人驻守的关卡，或是清理精英敌人身边的小怪时，信心不足的玩家可以采用隐秘忍杀敌人→迅速跑远躲起来→继续上去隐秘忍杀下一个的方式来逐个清理，虽然效率并不太高，但总体来说算是相对安逸的办法。



## 义手忍具

除了普通的忍刀之外，义手忍具是《只狼》玩家另一大克敌制胜的法宝。玩家在游戏中必须获得用于解锁制作忍具的重要道具后，才能在佛雕师处为义手安装对应种类忍具的最基础款，而在击败 BOSS 鬼形部后，佛雕师处会解锁忍具强化功能，每一类忍具都可以消耗金钱和素材，从基础款逐步升级获得更高级的忍具，对应性能得到强化，另外旧忍具不会消失，依然可以和同种类的高等级忍具一起装备。全部忍具总共有 10 大类 40 种，而玩家在菜单中最多可以装备 3 种，战斗中按△ /Y 键切换。



■全忍具解锁重要道具获得场所一览

| 忍具名称 | 解锁重要道具 | 获得场所 |
|---|---|---|
| 手里剑 | 手里剑车 | 苇名城城邑的鬼佛“城邑外围 城门道”前的建筑中 |
| 吹火筒 | 吹火筒 | 平田宅邸鬼佛“住宅街”区域深处的篝火处 |
| 机关斧 | 飞天猿猴的忍斧 | 拿到吹火筒后继续前进，在左手侧某处院落的小佛堂中 |
| 爆竹 | 罗伯特爆竹 | 在苇名城城邑天狗所在建筑旁的祭奠帮处购入，或在野上伊之介和其目前对面山崖上的祭奠帮处购入 |
| 锈丸 | 锈丸 | 苇名城主城天守阁的最下层（从上层武士候命室后的“日”字型大厅的缺口处跳下） |
| 机关伞 | 金城铁壁 | 从苇名城主城的鬼佛“遗冢”附近建筑中的NPC“黑笠的狸”处购入 |
| 雾鸦 | 雾鸦羽毛 | 三年前平田宅邸附近的三重塔（鬼佛“竹林坡”继续前进，从有太郎兵把守的桥上跳进右侧的河中游到底发现通路） |
| 机关长枪 | 刑部断角 | 苇名城主城 贮水城区的值班房建筑中（需要打倒地牢入口附近桥上的敌人获得值班房钥匙） |
| 神隐 | 大蒲扇 | 在铁炮要塞打倒精英敌人“长爪蜈蚣 峰云”后获得 |
| 口哨 | 细手指 | 打败坠落之谷 菩萨谷的BOSS“狮子猿”后获得 |

■全忍具强化一览

| 名称 | 素材 | 纸人消耗 |
|---|---|---|
| 陀螺手里剑 | 铁屑×3/200金钱 | 1 |
| 填充式爆竹 | 铁屑×3/黑色火硝×1/200金钱 | 2 |
| 突刺式机关长枪 | 铁屑×5/40金钱 | 1 |
| 弹簧式机关斧 | 铁屑×5/40金钱 | 2 |
| 二度神隐 | 铁屑×3/黑色火硝×2/400金钱 | 3 |
| 爆破式吹火筒 | 铁屑×3/黑色火硝×4/400金钱 | 3 |
| 回旋式机关长枪 | 磁铁屑×3/铁屑×4/600金钱 | 1 |
| 穿刺陀螺 | 磁铁屑×3/600金钱 | 1 |
| 老羽雾鸦 | 磁铁屑×2/脂蜡瘤×1/黑色火硝×2/600金钱 | 2 |
| 表里绣丸 | 磁铁屑×4/铁屑×4/600金钱 | 1 |
| 长效火花 | 黄色火硝×2/黑色火硝×3/600金钱 | 2 |
| 回声口哨 | 磁铁屑×3/脂蜡瘤×2/600金钱 | 3 |
| 磁铁轴机关伞 | 磁铁屑×3/铁屑×4/600金钱 | 1 |
| 螺旋号 | 磁铁屑×4/铁屑×10/1000金钱 | 1 |
| 幻影苦无 | 幻影苦无/磁铁屑×3/脂蜡瘤×3/铁屑×6/1000金钱 | 2 |
| 火镰式机关斧 | 金刚屑×2/黄色火硝×2/铁屑×4/黑色火硝×4/1000金钱 | 3 |
| 凤凰紫青伞 | 磁铁屑×4/脂蜡瘤×4/铁屑×6/1000金钱 | 1 |
| 气长式吹火筒 | 冒烟松脂×1/磁铁屑×2/黄色火硝×4/黑色火硝×6/1500金钱 | 3 |
| 火舌 | 金刚屑×2/雷汞×1/黄色火硝×4/黑色火硝×8/1500金钱 | 2 |
| 金钱镖 | 金刚屑×2/磁铁屑×4/铁屑×4/2000金钱 | 2 |
| 神羽雾鸦 | 雷汞×3/死蜡瘤×3/黄色火硝×4/脂蜡瘤×4/1500金钱 | 3 |
| 穿刺之绣丸 | 金刚屑×4/磁铁屑×4/铁屑×8/1500金钱 | 1 |
| 紫烟火花 | 金刚屑×2/雷汞×2/脂蜡瘤×5/1500金钱 | 2 |
| 爱哭鬼 | 爱哭鬼的指环×1/金刚屑×2/死蜡瘤×2/磁铁屑×4/脂蜡瘤×4/1500金钱 | 4 |
| 捐赠簿 | 金刚屑×2/死蜡瘤×2/脂蜡瘤×4/铁屑×8/1500金钱 | 4 |
| 朱雀红莲伞 | 金刚屑×2/雷汞×2/磁铁屑×6/黄色火硝×6/1500金钱 | 1 |
| 琉璃手里剑 | 源之琉璃×2/金刚屑×4/死蜡瘤×3/磁铁屑×6/脂蜡瘤×6/3000金钱 | 1 |
| 琉璃之绣丸 | 源之琉璃×2/金刚屑×4/雷汞×4/磁铁屑×8/铁屑×12/3000金钱 | 1 |
| 琉璃之斧 | 源之琉璃×3/金刚屑×5/雷汞×3/死蜡瘤×3/3000金钱 | 3 |
| 琉璃之净火 | 源之琉璃×3/雷汞×4/黄色火硝×7/脂蜡瘤×7/黑色火硝×7/3000金钱 | 3 |



### 纸人

玩家使用忍具需要消耗“纸人”这种资源，纸人可以通过在战斗中打倒敌人或者在地图各处获取，也可以在佛像处花钱购买。玩家初期纸人持有上限为 15 个，后期依靠被动技能加成可以增加到最多 20 个，在佛像处休息时会自动从库存中补充纸人。纸人初期价格为 10 钱 / 个，随着流程的进行价格会逐渐增高。一般不用刻意去购买纸人，数量远远超过玩家的需求。



# 技能

玩家在游戏中击杀敌人可以获得经验，获得一定的经验值后会自动转换为技能点，在鬼佛可以消耗技能点来习得技能。玩家可以习得的技能总分为流派招式、忍者体术和常时效果（被动技能）等，流派招式按 L1+R1/LB+RB 发动，需要在菜单中装备上才能使用对应的技能，玩家只能装备一种流派招式。忍者体术则是类似识破、空中弹开以及失衡绕袭等能够增加玩家基础战斗的技能；而常时效果习得后则永久起效。

游戏中可习得的技能共分五大流派，分为忍者招式、忍者义手招式、苇名流、仙峰寺拳法、秘传·苇名无心流。玩家可以在佛雕师处获得忍者招式，解锁五个忍义手后获得忍者义手招式。完成天狗交给的诛杀老鼠的任务后可以获得“苇名流秘籍”，解锁苇名流技能的习得。在仙峰寺的五重塔中获得“仙峰寺拳法秘籍”一书后解锁仙峰寺拳法技能的习得。习得任意一个流派的绝技招式后，可以从天狗处获得“秘传·苇名无心流秘籍”解锁秘传·苇名无心流的技能（假如玩家一直没有从天狗手中获得这本书，那么在游戏终盘内府入侵后可以从苇名一心的尸体上获得这本书）。



## 关于优先学习的技能

①识破（忍者招式）：敌人发动突刺攻击后按〇/B 键垫步即可踩住敌人的武器，不仅可以削减敌人的躯干值，而且还获得了反击的机会。识破的有效判定时间很长，只要掌握了敌人出招的节奏和时间便能百试不爽，是玩家必须第一时间习得的技能。

②忍者之眼（忍者招式）：成功识破时提示躯干伤害的效果。

③钩绳攻击（忍者义手招式）：使用钩绳飞身而起时也能够使用斩击，在部分可以利用钩绳接近 BOSS 的战斗中会比较有效。

④护命呼吸·阳（忍者招式）：成功忍杀时可以恢复体力，这是节省伤药葫芦的使用，提升战斗续航力的最重要技能。

⑤登鲤 & 下鲤（苇名流招式）：提升弹开后对敌人躯干的伤害，在各场 BOSS 战中，这都是增加攻击 BOSS 效率，缩短战斗时间的最重要技能。

⑥一字斩·二连（苇名流）：流派招式大部分存在感都较弱，但简单粗暴的一字斩则能对大部分敌人造成不错的压制效果。一般在弹开敌人的攻击后使用，可以打断敌人的攻击动作，哪怕防御住也会大幅度增加躯干值，而玩家还能借由此招降低躯干值的累积。

⑦仙峰脚（仙峰寺拳法）：跃起的仙峰脚可以代替跳跃躲开下段的危攻击，享受破绽伤害 8 倍加成，可以大幅度的增加敌人躯干值，应付难点 BOSS 时尤为好用。

⑧旋风斩（忍者招式）：前期就能学会的初级招式，特点是可以无视防御造成贯穿伤害，但对于躯干值效果较差，适合应对多名杂兵时打出范围伤害。

⑨不死斩（剧情解锁）：伤害一般，范围较大，更大的用处是可以打断 BOSS 的蓄力攻击。



## 特殊技能

部分技能需要在商人或者击杀特定敌人获得。

**●对空忍杀**

当特定敌人跃于空中时，玩家同时跳起即可发动忍杀。

**入手方法：**在遗冢佛像处，顶部有破洞的屋内，与商人对话购买。

**●忍者之药理知识·甲**

提升葫芦回复效果5%。

**入手方法：**击杀赤鬼获得。

**●忍者之药理知识·乙**

提升葫芦回复效果5%。

**入手方法：**击杀火牛获得。

**●忍者之药理知识·丙**

提升葫芦回复效果5%。

**入手方法：**击杀天守阁下层赤鬼获得。

**●躯干吐息·阴**

忍杀成功时回复躯干值33.3%。

**入手方法：**击杀金刚山铠甲武士获得。

**●护命呼吸·阴**

忍杀成功时回复生命值10%。

**入手方法：**击杀水生村凛获得。

**●水生呼吸术**

可以潜水。

**入手方法：**击杀水生村幻影破戒僧获得。

**●兽之恶业**

增加纸人携带上限1。

**入手方法：**击杀源之宫樱牛获得。

**●绝技·飞渡浮舟**

流水般的动作和出招次数压制敌人。

**入手方法：**平田宅邸壶人出售。

**●绝技·不死斩**

黑红色瘴气远距离横扫敌人。

**入手方法：**获得不死斩后自动解锁。

**●秘传·龙闪**

高速纵斩的同时释放真空波。

**入手方法：**非修罗结局通关后获得。

**●秘传·一心**

拔刀使出快到无影的连击。

**入手方法：**修罗结局通关后获得。

# 忍杀忍术

游戏中有三种忍杀忍术，发动条件均为从背后对敌人发动忍杀，在敌人身上出现一个红色圆形标记（非忍杀标记）时按 R1/RB 键发动。在没有习得技能之前，只有从背后潜行接近敌人，发动隐秘忍杀后才能够发动忍杀忍术，但是在习得了“失衡绕袭”这个技能后，将敌人打至失衡状态再按跳跃键可以跳至敌人背后发动忍杀，这样可以实现在非隐秘状态下发动忍杀忍术的效果。使用忍杀忍术时均需消耗纸人。



■三种忍杀忍术效果一览

| 名称 | 效果 | 习得方式 |
| --- | --- | --- |
| 血烟术 | 在忍杀敌人时施放血烟，干扰敌人视野，在血烟中玩家被判定处于隐秘状态，可以继续对敌人实施忍杀 | 主线流程中击败苇名弦一郎后 |
| 傀儡术 | 将被忍杀的敌人变成傀儡，协助玩家一同杀敌，最实用的忍术之一。既可以帮助玩家以寡敌众，在后期不少精英敌人带一个杂兵的场合中，忍杀杂兵并将之变成傀儡，可以瞬间扭转不利局势 | 主线流程中击败屏风猿猴后 |
| 血刀术 | 忍杀敌人并释放该忍杀忍术后，可以提高刀的攻击距离，使用的场合并不是太多 | 主线流程中以不死斩斩杀无首狮子猿后 |

## 起死回生之力

接受了皇子龙胤之力的玩家拥有起死回生之力，在战斗中若不幸死亡，按R1/RB键则可以实现以一半体力复活的起死回生效果，按L1/LB键则是直接死亡，在鬼佛处复活。玩家可以发动起死回生之力的次数可以看画面左下角的樱色标志，最初是两个，在流程中将樱露交给皇子后则可以增加到3个。其中一个起死回生之力的标记较为特殊，只需要在鬼佛处休息便可回复，而另外两个起死回生之力一旦消耗，则需要靠忍杀敌人（包括忍杀掉BOSS的一管血）或是使用袈裟地藏这个道具来回复。若玩家死亡时选择直接死亡，或是耗尽了所有的起死回生之力，那么则会遭受当前经验和金钱减半的死亡惩罚。

### 冥助

在玩家彻底死亡（从鬼佛处复活）时有一定几率会触发冥助，效果为这次死亡不受死亡惩罚影响。冥助的基础触发率为30%，但随着玩家死亡次数的增多并出现龙咳现象后，冥助概率会降低。

### 龙咳

随着玩家死亡并从鬼佛处复活的次数增加，会有越来越多的NPC染上“龙咳”的病（玩家会获得对应的“咳声”道具作为提示），龙咳效果是冥助触发概率降低（染上龙咳的NPC越多，冥助概率越低），同时涉及该NPC的支线剧情无法进展。除此之外对主线流程以及结局都没有影响，不在意支线剧情的玩家可以无视。



### 治疗龙咳的办法

玩家在多次死亡之后，龙咳现象会传播得越来越广，这时去和药师永真反复交谈，最后永真会让玩家去拿龙咳患者的血给她。找到手中的“咳声”道具对应的角色，获得“龙咳血块”后交给永真，随着剧情进展再度找到永真可以获得“痊愈护身符”，之后在鬼佛处便可以通过使用“龙胤露滴”这个道具来治疗龙咳（一次就能治疗全部NPC的龙咳）。龙胤露滴可以在各地收集，也可以从商人处购买。




## 鬼佛

鬼佛在本作中相当于“《魂》系列”的篝火，除了可以休息回复体力和起死回生之力，充当传送点之外，还可以消耗技能点习得技能、消耗佛珠提升体力上限、消耗战斗记忆强化攻击力以及治疗龙咳。在游戏终盘集齐三个龙之舞乐面具的碎片，合成龙之舞乐的面具后，还可以在此消耗技能点来强化攻击力（每5点技能点强化1点攻击），不过考虑到消耗技能点强化攻击力会大幅度延长玩家的全成就时间，因此对于追求白金的玩家来说强烈不推荐使用这一功能。




### 佛珠与战斗记忆

佛珠是本作中增加体力及躯干上限的必须道具，每消耗4个佛珠可以提升一次体力及躯干上限，同时获得一个念珠（用来了解本作中各个精英敌人的背景设定）。游戏中总共有40个佛珠，也就是说总共可以提升10次体力上限。这40个佛珠中有29个是通过击杀流程中的精英敌人（精英敌人）来获得，另外11个则分布于地图各处，在后文的攻略中会为大家逐一说明获得方法。体力强化10次之后达到最大，同时获得成就/奖杯“体力之巅峰”，在二周目及以上的游戏流程中，已经获得过佛珠的精英敌人或道具点将会以沉重钱袋代替。

随着流程推进，部分精英敌人可能会由于地图变换而消失，可以在赛钱箱中耗费金钱购买这些佛珠以及他们会掉落的贵重物品。

■赛钱箱购买道具一览

| 道具名称 | 价格 |
| --- | --- |
| 对空忍杀技能书 | 2200 |
| 金城铁壁 | 2400 |
| 手里剑车 | 2800 |
| 刑部的断角 | 2800 |
| 幻影苦无 | 4500 |
| 佛珠（松本内藏佑） | 1500 |
| 佛珠（佐濑甚助） | 1500 |
| 佛珠（河原田直盛） | 2200 |
| 佛珠（山内典膳） | 2200 |
| 佛珠（七本枪 山内式部利胜） | 2200 |
| 佛珠（孤影众 枪足之正长） | 2200 |
| 葫芦种子（河原田直盛） | 2400 |

游戏中击败各个重要BOSS后可以获得它们的战斗记忆，在鬼佛处消耗战斗记忆可以提升攻击力，和佛珠不同，各重要BOSS的战斗记忆在二周目可以重复获得，随着周目数的提升，玩家的攻击力也会持续不断地得到强化。



# 葫芦种子

伤药葫芦类似于《魂》系列中的元素瓶，在鬼佛休息时可以补满。将游戏中各处获得的葫芦种子交给药师永真，可以提升伤药葫芦的使用次数，游戏中总共有9个葫芦种子，全部获得并交付后，伤药葫芦使用次数达到10为最大，同时解锁成就/奖杯"顶级伤药葫芦"。



| 区域 | 获得场所 |
|---|---|
| 苇名城 城邑 | 打倒精英敌人"武士大将 河原田直盛" |
| 苇名城 城邑 | 打倒精英敌人"赤鬼"并进入其身后的建筑中获得 |
| 苇名城 城邑 | 天狗所在建筑旁的祭奠帮商人处购得 |
| 苇名城 主城 | 鬼佛"天守阁上层 武士候命室"旁边 |
| 金刚山 仙峰寺 | 前往修验道途中，在一座佛堂的附虫即身佛前的祭坛上（附近有不少徒手僧人的佛堂中） |
| 坠落之谷 | 从鬼佛"社下山谷"出发，在前往铁炮要塞途中的岔路选择左侧，攀登到上层后在一座帐篷中 |
| 苇名之底 | 水生村中广场的樱花树下（就是那个不断会有小怪从地下钻出来抓人的区域） |
| 破旧寺庙 | 从情报贩子藤冈处购买（必须在苇名城完成他的任务后他才会拉掉破旧寺庙） |
| 源之宫 | 鬼佛"宫殿内侧"附近 |

# 消耗道具

| 道具名称 | 效果 | 获得途径 |
|---|---|---|
| 药丸 | 每秒回复3%生命值，持续10秒 | 拾取、购买、掉落 |
| 噬神 | 完全回复生命值、躯干、异常状态 | 拾取、购买 |
| 柿子 | 每秒回复10%躯干值，持续30秒 | 购买 |
| 米 | 每秒回复5%生命值，持续30秒 | 与御子对话获得 |
| 细雪 | 每秒回复7%生命值，持续30秒 | 与御子对话获得 |
| 牡丹饼 | 每秒回复7%生命值，回复20%躯干值，持续30秒 | 将九郎米交给卿子获得 |
| 纸人漂流 | 以25%生命值换取5个纸人 | 七面武者（地牢）掉落 |
| 龙胤露滴 | 消除龙咳 | 拾取、购买 |
| 襁褓地藏 | 回生次数回复一次 | 拾取、购买 |
| 绿苔歪嘴葫芦 | 提升毒耐性30秒 | 堕落之谷菩萨谷下方毒沼商人处购买 |
| 红色干枯歪嘴葫芦 | 提升炎耐性30秒 | 平田宅壶人交换 |
| 紫斑歪嘴葫芦 | 提升怖耐性30秒 | 水生村商人处购买 |
| 解毒粉 | 消除中毒状态并提升毒耐性30秒 | 拾取、购买、掉落 |
| 中毒粉 | 让自身中毒使其他毒无效化 | 拾取、购买 |
| 灭火粉 | 消除着火状态并提升火耐性30秒 | 拾取、购买、掉落 |
| 赤备灭火粉 | 消除着火状态并提升火耐性30秒 | 拾取、购买、掉落 |
| 驱怖粉 | 提升怖耐性30秒 | 拾取、购买 |
| 鳗鱼胆 | 提升雷耐性30秒 | 拾取、购买 |
| 哼将之降灵 | 攻击力提升1.13，对敌人躯干提升1.25，持续15秒 | 苇名城无头掉落 |
| 哈将之降灵 | 受到伤害减少33%，持续15秒 | 苇名城水中无头掉落 |
| 刚躯之降灵 | 躯干耐性提升67%，持续15秒 | 堕落之谷无头掉落 |
| 月隐之降灵 | 隐藏身躯，持续30秒 | 苇名之底隐藏森林无头掉落 |
| 夜叉戮之降灵 | 最大生命值减半，攻击力提升1.25，对敌人躯干提升1.5，持续15秒 | 源之宫水中无头掉落 |
| 哼将糖 | 攻击力提升1.13，对敌人躯干提升1.25，持续30秒 | 拾取、购买、掉落 |
| 哈将糖 | 受到伤害减少33%，持续30秒 | 拾取、购买、掉落 |
| 刚躯糖 | 躯干耐性提升67%，持续30秒 | 拾取、购买、掉落 |
| 月隐糖 | 隐藏身躯，持续60秒 | 拾取、购买、掉落 |
| 夜叉戮糖 | 最大生命值减半，攻击力提升1.25，对敌人躯干提升1.5，持续30秒 | 拾取、购买、掉落 |
| 招财壬生气球 | 150秒内吸取金钱提升 | 拾取、购买、掉落 |
| 招物壬生气球 | 150秒内敌人道具掉率提升 | 拾取、购买、掉落 |
| 招纸人壬生气球 | 150秒内敌人纸人掉落提升 | 拾取、购买、掉落 |
| 招魂壬生气球 | 150秒内击杀敌人回复回生之力提升 | 拾取、购买、掉落 |
| 龙泉参拜之壬生气球 | 包含上文所有气球的效果 | 幕府入侵后语家鬼佛下方NPC尸体上拾取 |
| 神之飞雪 | 提升对怨灵的伤害以及对敌人躯干提升，持续60秒 | 拾取、购买、掉落 |
| 赤成珠 | 不惧怕敌人攻击，无法起死回生，火耐性下降，持续30秒 | 拾取 |
| 陶片 | 引诱敌人 | 拾取、购买 |
| 灰烬团 | 使部分敌人陷入硬直 | 拾取、购买 |
| 油 | 降低敌人火焰耐性 | 拾取、购买、掉落 |
| 鸣种 | 对灵体造成伤害 | 拾取、购买 |
| 日齿 | 自杀 | 击杀赛钱箱旁边的不死武士获得 |
| 咬物 | 自杀 | 购买 |
| 钱袋 | 兑换金钱 | 拾取、购买、掉落 |
| 钟鬼 | 提升敌人难度以及道具掉率 | 金刚山敲钟 |
| 归佛 | 回到破旧寺院或者最后坐过的佛像 | 初始道具 |

# 流程攻略

游戏共有四个结局，其中三个结局可以同时触发，修罗结局只用攻略游戏的2/3，并且会错过很多物品的收集。游戏可以分为三幕，获得不死斩、馨香水莲、结宿之石三个关键物品后便会进入第二幕忍者入侵，从源之宫返回后会进入第三幕内府入群。玩家只需要在每一幕切换之前注意一下精英敌人的位置以及结局触发条件，其余内容都不会错过。

## 序章

1. 开场动画结束后，主人公从井底醒来，利用跳跃和蹬墙跳离开水道，接着使用贴墙移动通过悬崖，按L3/LS键进入下蹲状态，进入草丛潜行。注意避开敌人你的视线，利用潜行状态进入到前方建筑的地板下方，沿途按方向键↓可以窃听屋内敌人的对话。

2. 躲在草丛中继续前进，沿着左侧的山崖向观月楼前进，进入攀爬状态后沿着崖壁爬到观月楼侧面的入口处，进入观月楼。剧情后，和皇子对话后拿到"护身符"、"楔丸"，离开时可以获得"伤药葫芦"，这里会有在菜单中装备道具并使用的教学，玩家必须使用一次伤药葫芦后才能继续发展剧情。

3. 再度和皇子对话，得知到达目的地后的汇合信号，玩家必须要完成这段对话后才能在密道前继续开展剧情，因此不要急着出门。观月楼2楼可以获得药丸。

4. 从观月楼正门出去，沿路前进即可。路上有不少杂兵，这时会出现战斗教学，玩家正好可以熟悉一下本作的战斗系统，普通小兵很弱，一般连续追砍数刀后就能在其反击前触发忍杀，戴斗笠的小兵躯干值较高，需要适当进行防御。最后在一道大门前会遭遇教学篇的精英BOSS。

序章敌人都不会掉落物品，也没有经验值，二周目可以直接跳过这部分的战斗。



### 精英战 组长 山内重则

虽然只是序章教学部分的BOSS，但攻击力很高，对于刚接触本作的玩家还是有一定难度。玩家主动攻击时对方一旦出现格挡必须立刻收手防御，他的攻击动作幅度较大，还是很容易抓到完美弹刀的时机，成功格挡数次后BOSS的躯干被削减至0，发动忍杀即可。

5. 击败精英 BOSS 后，会发现大门紧锁无法打开，从右侧继续前进，跳过树枝并攀住对面的墙壁，之后在桥墩处使用蹬墙跳＋攀爬（注意蹬墙跳后处于上升阶段时要按住↑＋□/X 键）才能爬到桥的下方。从桥下来到对面，途中可以偷听上面敌人的对话，杀掉途中的一只乱波众（戴斗笠的侏儒敌人）后，从桥对面左边跳下，一路前进到来密道前，吹出笛声召唤皇子前来，剧情后通过密道发生 BOSS 战。

## BOSS战 苇名弦一郎

虽然这个弦一郎比起之后正篇流程里再次面对时要弱很多，但玩家此时状态不满，也没有技能，想要在这里击败弦一郎容错性还是非常低的，当然败了也无所谓，二周目重打序章的时候复仇即可。此战无论胜利与否，后续剧情走向不会发生变化。剧情后玩家自动转移到破旧寺庙。



## 破旧寺庙

1. 醒来后发现自己被砍断的左臂已经被安装上了一只义手，接着和佛雕师对话，可以了解到事情发生的前因后果。走出寺庙，调查并开启门前的鬼佛"破旧寺庙"，之后会有鬼佛功能的教学，右侧的道路尽头可以找到 NPC"不死半兵卫"，他会给玩家提供各种战斗技巧的练习，不擅长动作游戏的玩家强烈推荐在这里多练习一下，尤其是弹反相关的技巧。之后如果玩家通过技能习得学会了新的战斗技巧后，不死半兵卫处也会追加新的练习项目。

2. 从鬼佛的左手方向可以离开破旧寺庙，之后会出现钩绳使用的教学，按照指示使用钩绳后可以翻过悬崖来到苇名城城邑，同时可以开启鬼佛"苇名城 城邑"。



## 苇名城 城邑

1. 沿着大路前进，也可以利用钩绳从右侧的高处前进以避开敌人，在第一扇门处会有隐秘忍杀的相关教学，站在门上锁定下面的敌兵，跳下的同时会出现忍杀标记，按 R1/RB 键即可将忍杀。途中的敌兵同样有普通敌兵和斗笠敌兵两种，斗笠敌兵体力和躯干要明显强于普通敌兵，要尽量避免以一敌多的状况。

2. 通过第二道门后继续前进，有右侧的山崖上以及左侧的大路两条路线，途中会出现使用火铳的敌人，伤害颇高，最好在其没有开枪之前优先击杀，或是利用草丛等地形悄悄进行忍杀。在第三道门前有 3 只狼会出现袭击玩家，右边的山崖上可以开启鬼佛"城下外围 城门路"。

3. 在鬼佛前面的建筑物中，在一名天狗忍者的尸体旁可以拿到重要的忍具"手里剑车"，此时返回破旧寺庙，可以找佛师在义手中加装手里剑，玩家由此获得了远程攻击的能力。继续前进是一片空旷的场地，玩家将要面对把守在这里的精英 BOSS。

## 精英战 武士大将 河原田直盛

首先沿着左侧爬到 BOSS 身后的门上，锁定 BOSS 后可以跳下直接忍杀掉 BOSS 一管血，对于初见的玩家来说这并不是一个很好对付的敌人。他的攻击节奏比较多变，万一一下子没有防住立刻会处于被动，躯干不足时尽快远离并按住 L1/LB 回复，BOSS 的跳劈是输出机会之一，不过要小心跳劈的追尾性能较高，不要太早往左或右回避。

他有突刺和下段两个危险技，因为当前阶段玩家可能还没有学会识破，没有信心格挡的话可以考虑左右回避或跳开，下段危险攻击的准备动作比较明显，可以跳起并踩踏他来削减躯干。

BOSS 会经常性的使用聚气技能（身上有白光缠绕）来回复躯干，需要及时用攻击打断（可以用手里剑）。打败 BOSS 后获得"佛珠"和"葫芦种子"。



4. 拿着击破 BOSS 获得的葫芦种子返回破旧寺庙，和永真对话后可以选择"交付葫芦种子"，增加伤药葫芦的使用次数。

5. 通过精英 BOSS 战的场地后来到一处地形较为复杂的区域，这里驻守的敌人相当多，右侧高台上有包括火铳兵在内的 3 名敌兵，大路上有 2 名，中央的破屋内有 1 名火铳兵，同时还有 3 人一组的敌兵以及手持大锤的太郎兵会按逆时针在区域内巡逻，如果不想和敌人纠缠的话在道路分岔处向左，一路冲到底就行。想要清场的话最好有意识地避开巡逻敌人，从左侧高台上的敌人开始，优先击破火铳兵为佳，太郎兵体力极高，建议最好不要引起他的注意，从背后悄悄接近后暗杀。

6. 在道路尽头的左侧可以发现一名受伤的 NPC"野上伊之助"对话后再前往他附近的破屋和屋中的老婆婆对话，获得重要道具"少主的守护



铃”，之后返回破旧寺庙并将“少主的守护铃”放到佛雕师附近的佛像上后，可以开启全新区域“龙泉河畔 平田宅邸”。先继续攻略苇名城城邑。另外在老婆婆对面的高台上有一个贩卖物品的商人“鸦巢的祭奠帮”，他会贩卖忍具“罗伯特的爆竹”，记得买下，之后返回破旧寺庙可以加装忍具“鞭炮”。

7. 从 NPC 野上伊之助的位置继续沿路往前进，在前方会有一名威胁很大的炮兵把守着拦截玩家，这里建议不要正面硬闯，而是从左侧用钩绳飞上山崖，从草丛潜行过去将炮兵忍杀即可。击破炮兵后利用钩绳连续飞过两段建筑，在左侧的高台上可以开启鬼佛“城下外围 虎口台阶”，前面山崖上的黑鸡看似人畜无害，然而一旦激怒它其攻击相当凶猛，最好是直接背后忍杀。鬼佛附近有红色残影，调查后会触发皇子相关的闪回对话。此外附近还有一个小贩穴山，他的相关剧情请参看后文“NPC 及支线剧情”部分。



8. 用钩绳飞到鬼佛右侧的门上，下方有两名敌兵在交谈，窃听后得知前方的赤鬼弱点是火，之后跳下忍杀（优先击杀斗笠敌兵为佳），然后沿着台阶向上迎战赤鬼。之前商人下方，如图所示的位置可以获得月影糖，使用月影糖从赤鬼侧边绕过去可以先忍杀第一条生命值。如果仍觉得战斗有困难，可以先阅读后文“龙泉河边 平田宅邸”部分，获得吹火筒后会大大降低难度。



## 精英战 赤鬼

赤鬼一开始被捆缚住，需要过一会才会挣脱，可以先解决左边高台上的枪兵，以免其在战斗时过来捣乱。赤鬼的攻击以脚踢、飞踢、飞扑投技为主，由于伤害很高（吃一个投技就接近濒死），和其战斗时比较接近于《魂》系列”的思路，等其出手后蹭刀为主，攻击 1 ~ 2 次就收手，切勿贪刀。如果已经在三年前的平田宅邸获得喷火筒的话，这里对其使用喷火筒可以造成不小的硬直（大概能稳定砍 4 ~ 5 刀），配合油这个道具可以直接造成燃烧状态。第一条血可以使用月影糖或者触发 BOSS 战后再脱离战斗，慢慢靠近忍杀。



9. 击破赤鬼后封路的白雾消失，利用钩绳进入到前面的建筑内，这里“寄鹰望远镜”和“葫芦种子”不要忘记拿，使用寄鹰望远镜可以观察远处的敌人，方便玩家制定攻略路线。下来是一片空旷的广场，中央是精英 BOSS，而周围一圈高台上则把守着众多敌人，虽然建筑中间的缺口可以直接跳进广场内，但会立刻触发 BOSS 并遭到众多敌人的围攻。这里建议走右侧树枝，潜行过去将周围的敌人逐个忍杀，再来对付精英 BOSS，一旦不慎触发精英 BOSS 就立刻逃走，等待敌人警戒状态解除。也可以直接略过敌人，开启前方的鬼佛后再逆向回来清理敌人。



## 精英战 武士大将 山内典膳

技能和打法与河原田直盛基本类似，不过场地更大给了玩家更多周旋的空间，不过挑战之前需要尽量清光他周围的小兵。把他吸引过来后躲起来，等待他警戒消除并往回走时也是有机会隐秘忍杀掉一管血的。

10. 在广场后方有一座断桥，从桥左侧山崖跳下可以开启鬼佛“桥下山谷”，桥下山谷部分流程相对简单，沿着平台一路向下，途中使用钩绳连续摆荡通过悬崖即可。本作玩家万一失足坠入深渊并不会像“《魂》系列”那样直接死亡，只是会少 1/3 血左右并回到先前站立的位置。

11. 前进一段流程之后，山谷中会出现巨大的白蛇，这里一旦受到白蛇的攻击会被秒杀，因此玩家需要避开白蛇的视线先飞到左边的山崖上，蹲下躲在草丛中，趁着白蛇的蛇头移开时迅速飞到右面的下一层，进入山洞。熟练的玩家可以直接全速奔跑，可以在白蛇出现之前到达对面。

12. 穿过山洞后需要继续避开白蛇的视线并继续往左边移动，躲进草丛。之后利用贴墙移动通过一处悬崖，最后迅速冲入尽头的轿子里。静等一段时间，白蛇的眼睛会靠近轿子，这时会出现忍杀标记，按 R1/RB 键发动忍杀可以刺伤白蛇的眼睛，这时白蛇的整个身体会剧烈扭动，不要管它，趁此机会迅速往轿子背后逃跑，利用钩绳摆荡并一路进入山洞，只要一旦进入山洞白蛇就不会再威胁到玩家了。最后通过钩绳来到山谷对面，开启鬼佛“大手门”。



13. 通过鬼佛之后又是一处广场，这里驻守着大量的火铳兵和手持大锤的太郎兵，玩家可以选择从左侧的墙上或是右侧两条路线通过，在右侧角落里可以从一名敌兵那里窃听到野兽害怕爆竹这一情报，建筑物的门被反锁暂时还进不去。中央平台的红色幻影可以观看闪回剧情。攀上右侧尽头并跳下正门广场后，准备迎接BOSS战。

## BOSS战 鬼形部

作为第一个重要BOSS，鬼形部的实力其实并不强，虽然他骑着马运动能力很高，但是我们只需以不变应万变，等待他接近时攻击即可。战斗时要注意不要站在他背后，否则会被马后腿的踩踏攻击命中，最好始终站在他没有持枪的那只手的侧面进行攻击，这是相对安全的位置，BOSS的危险攻击为突刺攻击，伤害很高，左右回避即可。BOSS远离时身上会有钩绳的标记，此时可以用钩绳快速接近他，如果事先已经习得了钩绳攻击的技能后在飞近时还可以顺手砍两刀。忍杀进入第二管血后，BOSS会追加一个大旋风的招式，攻击范围很大，和其距离较远时比较危险，最好始终保持和BOSS靠近的状态。鬼形部的下砸攻击能够完美弹刀的话可以使他进入大硬直。

如果之前已经做出爆竹忍具的话，战斗中在BOSS身边使用爆竹会触发其大硬直，能在一定程度降低战斗难度。



14. 打倒鬼形部后，从正门正对面的另外一侧的阶梯向上，可以进入到先前从广场一侧无法进入的建筑内，里面可以找到NPC"苇名的天狗"，承接下杀老鼠的任务后获得物品"老鼠笔记"，这里可以打开返回广场的门，使用钩绳来到建筑最高处，从天花板的缺口处进入阁楼，可以从宝箱里获得"佛珠"。在建筑物外还能找到商人"战场的祭奠帮"，之前如果忘记买"罗伯特的爆炸"的话，这个商人也会贩卖，同时他还会贩卖一个"葫芦种子"别忘记购买。之后在广场尽头可以开启鬼佛"正门，返回破旧寺庙的佛雕师处，解锁忍具强化功能。苇名城的攻略暂时告一段落。



# 龙泉河边 平田宅邸

1. 在城邑部分攻略中，从老婆婆手中获得"少主的守护铃"这一道具后，带回破旧寺庙将之供奉在佛雕师附近的佛像上，就可以此为入口时空穿越到三年前的平田宅邸，首先前进几步开启鬼佛"龙泉河边 平田宅邸"，之后利用钩绳，以生长在悬崖上的树木为支点，一路跃至山下。从濒死的寄鹰忍者NPC处可以得知平田宅邸被盗贼袭击的情报。

2. 通过大桥前往城下町，桥上会出现手持打刀和火把的盗贼，玩家受到火把攻击时会积蓄燃烧计量条，积满一整条计量条后就会进入燃烧状态，需要使用灭火粉来消除。在大桥右侧的水域中可以找到NPC"壶中贵人 春长"，玩家可以利用击杀宝鲤获得"宝鲤之鳞"从他这里兑换各种道具，具体请参看后文"NPC及支线剧情"部分。


■壶中贵人 春长

3. 过桥后利用钩绳越过大门，开启鬼佛"住宅街"，沿着大路前进会有敌人拦路，其中要小心火弓手射出的火箭同样会让玩家进入燃烧状态，需要优先击杀。在尽头会发现大门反锁，无法打开，只能从右边的缺口处跳下。面前是一座大宅并有不少敌人把守，可以选择战斗也可以绕过，接着进入下一个有许多民家的区域，这里要注意屋顶上的火弓手，他们一旦被触发警觉后攻击范围非常广。玩家需要小心前进，以避免一次引到太多敌人。在一处有许多敌人围着篝火的地方可以拿到忍具"吹火筒"，之后返回破旧寺庙的佛雕师处就可以在义手中加装吹火筒了，这是对付红眼敌人例如赤鬼的利器。



4. 从篝火点继续沿路前进，来到城下町的街道上，在岔路口左转可以开启之前被反锁的门，打通返回鬼佛的捷径。在打开捷径后跳上旁边的一处庭院的墙上，可以看到庭院中有两名敌人站在一个小佛堂前，击杀敌人后打开佛堂可以获得重要道具"飞猿忍斧"，返回破旧寺庙后可以为义手上加装忍具"机关斧"。

5. 返回岔路处继续向右，在一处院落前会发现几名敌人正在敲门，使用钩绳上到他们对面那座院落的墙上可以窃听对话，发现这些敌人正在威胁院内的NPC，将之击杀后进入到院内，从各个屋子中的NPC处可以打听到不少情报并获得道具。接着沿大路继续前进，会遭遇手持盾牌的敌人，使用忍具机关斧可以打破他们的盾牌直接忍杀。再往前是一条小河，过桥后便是守门的精英BOSS，他背后有白雾挡路所以必须击杀。而这片区域还有4个杂兵（过桥1个，左侧草丛附近1个，右侧高台上2个），最好清场后再对付精英BOSS。


■机关斧

## 精英战 忍者猎人 弥山院圆真

可以使用月影糖清理掉周围的杂兵，再暗杀BOSS一条生命值。对付这个BOSS之前最好先习得“识破”，他的三种危险技里有两种突刺，还有一种是下段，分清起手动作再予以应对。两种突刺危险技中，有一种是长距离突刺，BOSS和玩家有一定距离时会使用这招，这时BOSS会向后一个小跳接着长枪上一掠闪光，起手动作很明显，推荐使用“识破”予以破解，或是左右回避后从侧面反击。另外一种突刺是四连突，会有一个蓄力动作，这招不太好回避，可以直接防御。建议利用这个BOSS来练习识破。



6. 击破精英BOSS后白雾消去，可以开启鬼佛“竹林坂”，沿着坡道前进会出现拦路的持刀敌人，但是和其战斗的时候不要太靠前，后面两侧山崖上有不少火弓手严阵以待，由于战斗空间较为狭小，玩家贸然前冲很容易被射成筛子，这里还可以选择从左边迂回绕过左手侧的高台，以增加偷袭忍杀的机会。

7. 走到头后顺路左转，又是一座大桥，桥上有包括手持大棒的太郎兵在内的多名敌人把守，这里不建议恋战，最好是迅速通过以减少损耗。另外从有太郎兵把守的桥的右侧跳下河，游到底再上岸会发现一个洞口，打破洞口的竹子，再连续使用蹬墙跳可以一路来到山上，这里有一座三重塔，在塔内可以获得重要物品“雾鸦羽毛”，将之交给破旧寺庙的佛雕师后可以为义手加装忍具“雾鸦羽毛”，但是三重塔上有一名实力很强的孤影众忍者在把守。


■雾璃鸦羽毛

8. 过桥后进入到燃烧的平田宅邸内，发现了身负重伤的义父，对话后义父会将贵重物品“隐藏佛堂的钥匙”交给玩家，由于火势太大无路可走，玩家必须利用钩绳飞到宅邸入口左侧的建筑上，之后利用悬崖上的树枝和河岸两侧的佛堂作为标志沿河一路飞跃，可以来到平田宅邸侧面的一条小路上（从弥山院圆真前面那座小桥的左侧跳下河，再利用钩绳也能来到这里）。

9. 绕过建筑击杀落单的敌人，接着前进几步在右边会发现一个洞窟，洞窟前有4名敌人，窃听他们的对话再逐一击杀之，进入洞窟前进一段距离后发现是一处枯井，利用连续蹬墙跳一路跳出枯井，进入平田宅邸内，往前一段距离就是鬼佛“平田宅邸 主宅”。

10. 继续直行，右拐击杀一名火弓手后跳上屋顶，以潜行状态一路前进，注意不要接触到屋顶燃烧的火焰，伤害不低还会附加燃烧状态。避开下面敌人的耳目后走到底，跳下屋子，穿过左手一侧的水池，会发现NPC“野上玄斋”，而前面的把守的则是精英BOSS及一大堆敌人。这里从池塘左侧进去可以，逐步将精英BOSS周围的杂兵清光，精英BOSS接近就跑远躲起来静等其消除警戒，之后再去引其他的怪，只要不和NPC对话NPC就不会进入战斗。清完杂兵最后再和野上玄斋对话，两人一起对付精英BOSS。

## 精英战 蝻蛇重藏

清光他身边的杂兵后，同样可以趁他消除警戒往回走时从背后忍杀掉一管血。不过如果叫上NPC二打一的话总体也算轻松。BOSS的攻击伤害极高，即使防御躯干也会遭到很大损伤，最好在防住攻击后远离，静等躯干回复。他的三连横斩接纵斩有信心的话可以上去弹开，没有的话就远离。BOSS的二连纵斩、喝酒+喷毒雾等招式都是玩家攻击的好机会。危险技有投技和下段横斩，前者只能躲，后者可以跳起并踩踏，如果玩家分辨不清出手动作的话推荐全都跳起躲开。此外喷火筒+油可以直接让其陷入燃烧状态，比较有效。



11. 击破精英BOSS后挡路的白雾消失，可以进入平田宅邸内部了，这里有几个零散的敌人击破即可，同时开启鬼佛“平田宅邸 回廊”，另外在一间屋子里可以打开暗道，里面有一个佛珠。在鬼佛附近和NPC野上伊之助对话，可以获得“鸣种”。在房间镜头掀开榻榻米进入暗道，用隐藏佛堂钥匙开门，准备迎接BOSS战，BOSS战胜利后获得重要物品“樱露”，之后发生剧情，三年前的平田宅邸攻略到此完成。



### BOSS战 幻影之蝶

这个BOSS是第一个考验玩家拼刀格挡技巧的敌人，擅长暗器，拉开距离反而对我方不利，需要保持对其近身压制。在第一阶段如果近身和BOSS拼刀的话，玩家攻击数次后会被BOSS踢腿弹开，此时大概率会反身踢腿，非常容易完美弹刀，之后继续追击，小概率情况这是后跳丢出手里剑，同样防御即可。数个回合砍出第一刀时，BOSS会使用危字扫腿，可以跳起来踩踏增加她的躯干值。掌握好节奏后一阶段很轻松就能结束战斗。BOSS跳上钢丝的下砸攻击或者危字投技只要后退即可躲避，也可以趁她落下时使用手里剑打出硬直。

虽然BOSS显示只有一管血，但将之打倒后，她会消失并再度以满血状态出现。玩家仍然可以按照一阶段的打法进攻，但是她会更频繁地后跳，大概率会在场地中放出大量幻象，幻象会靠近并用近战攻击玩家，并在一段时间全部化作带有伤害效果的光球飞向玩家。虽然使用门口从野上伊之助处获得的鸣种可以破解幻象，但对于不熟悉BOSS二阶段的玩家来说不建议在这里浪费掉鸣种，可以按住加速奔跑将幻象往场景一侧吸引，之后再跑往另外一侧，尽量让光球全部从一个方向飞来以方便回避。BOSS二阶段会会放出带有追尾效果的光蝶攻击玩家，这招即使防住也会掉血，不过伤害较低。



## 苇名城 正城

1. 回到苇名城正门鬼佛处，通过正门沿着阶梯向上，在第一道门前干掉火铳兵后出现岔路，先走左侧，小心守路的敌兵＋狼的组合，之后在右侧的山崖上会发现几个乱波众，他们便是苇名天狗所说的老鼠，通过窃听可以得知苇名一心病情的情报，之后将其杀死便可完成天狗的任务。但要注意乱波众体力不低，善于防御及使用暗器，现时点算是比较强力的敌人，如果之前有去过三年前的平田宅邸拿到忍具机关斧的话打起来会容易一些。接受天狗的任务（获得了老鼠笔记后）再干掉这里的乱波众，回去找天狗则他会交给玩家贵重品“苇名流的技巧书”，玩家可以消耗技能点学习苇名流的战斗技能了。




■老鼠

2. 分岔路从左侧沿路前进则会前往精英BOSS的所在位置，但是一路上有包括火铳兵、狼、大锤太郎兵等敌人，建议利用右侧的高台和草丛制造迂回路线继续前进，相对会轻松一些。通过有太郎兵巡逻的广场后，利用钩绳攀登到门上，下面有两名敌兵，建议忍杀长枪敌兵。进入前方的广场内，忍杀掉落单敌兵后，准备迎接精英BOSS战。

### 精英战 火牛

BOSS的近战攻击虽然可以防御，但因为是火属性会积蓄燃烧状态，因此要避免短时间内被连续攻击多次。它的大部分攻击判定都很大，全程奔跑绕后，趁着它在急刹车时的硬直上去蹭刀算是相对比较保险的打法。爆竹同样对这个BOSS有效，只要在近距离使用爆竹就会对其造成较大硬直，之后猛攻头部可以造成更多伤害。

3. 击倒火牛后前面的门打开，会冲出两名敌兵袭击玩家，小心别被阴到了，过桥后开启鬼佛“苇名城 本城”。在正城前的桥上会发现一个老婆婆，与她对话可以得知金刚山仙峰寺的情报，利用钩绳前往对面就是去仙峰寺的路，不过现在那里还暂时不是我们的目的地，姑且放置一下，从正门进入苇名城。进入苇名城后是一条很长的向上阶梯，尽头是精英BOSS及其身边的5个杂兵，玩家可以飞上左右两侧的建筑，潜行移动到精英BOSS附近，再利用反复跑远消除警戒的办法将杂兵逐一击杀，之后再挑战精英BOSS。



### 精英战 武士大将 松本内藏佐

本身技能和之前两个武士大将差别不大，也可以通过落下忍杀直接杀掉一管血，在阶梯上战斗的高低差可能会对玩家的判断产生一定影响。

4. 击倒精英BOSS后，他身后的门是通往天守阁下层的门，但目前门打不开，只能先前往大阶梯的右侧城区。图示位置可以找到NPC“情报屋的藤冈”，他会委托玩家清理这片区域的全部敌人，玩家只要消灭所有位于地面上的苇名士兵及乱波众即可，屋顶上的寄鹰众可以不管。完成任务后NPC会交给玩家“寄鹰狼烟的手记”作为谢礼，之后他会前往破旧寺庙担任起商人的职责。（不完成也会转移到破旧寺庙）



5. 根据“寄鹰狼烟的笔记”，玩家只要从屋顶上按紫色烟雾作为标记，即可通向天守阁内部。使用钩绳以右侧区域各个建筑作为支点一路向上前往天守阁，在天守阁楼顶有大量寄鹰忍者把守，这种敌人比较难缠，会用手里剑远程攻击，近战的攻击频率也非常快，若以寡敌众十分不利。玩家需要尽量保证一次只和1个敌人交战。在天守阁楼顶玩家可以看到天上飘动的风筝，一旦接近从风筝中就会冲出一个黑色的寄鹰忍者冲向玩家，玩家如果被直接撞上会受到大量伤害，需要提前防御或回避（黑色寄鹰忍者冲出来时会有一声长啸）。



6. 沿着天守阁屋檐顺时针移动可以看见有一处打开的窗口，用钩绳飞入到天守阁内部。在宝箱中获得“葫芦种子”，之后可以开启鬼佛“天守阁武士候命室”。在进入天守阁之前要留意这里还有另外一种会自爆的寄鹰忍者，自爆攻击会直接秒杀玩家。



7. 天守阁中会出现新敌人苇名流剑客，他们比起之前遭遇的敌人又强了不少，伤害高出手快，因此能用忍杀干掉就尽量用忍杀，不得不与其正面交锋时也要避免吸引到其他敌人，基本战法还是活用格挡削弱其躯干，引其使用突刺攻击后识破。这类敌人会掉落“神之飞雪”，是本作很重要的一个BUFF道具，可以在此处多获取一些并提升下等级。

8. 击杀了第一个房间里的剑客后，来到日字形过道的大厅区域，这里有两个巡逻剑客建议忍杀，正面房间的门暂时无法打开，必须从右侧房间进入天花板上，再来到正面房间中从缺口跳下，记住先暗杀普通苇名士兵，再击杀剑客，这个戴头巾的剑客比起普通剑客体力和躯干又高了一截，要小心应战。之后可以开门打开回大厅的近路，接着从左侧楼梯再上一层，开启鬼佛“天守阁 苇名流道场”，接着就要对付精英BOSS了。注意从右侧房间上天花板之前，位于两幅盔甲中间的画是一个暗门，进去后可以拿到“佛珠”。



## 精英战 苇名流 佐濑甚助

BOSS虽然不能隐秘忍杀，但是从玩家进入场地后，他会慢慢吞吞起来再发动攻击，趁此机会给他一记机关斧，可以对其造成不小的躯干伤害。这个BOSS拥有极高的伤害，但招式比较单一，基本上都是居合斩。建议原地不动等待他出居合斩，居合斩有二段判定，连续按下L1/LB键弹开可以大幅度增加敌人的躯干槽。可以仔细观察他的手，具体发动弹开的时机为他把手放在刀上且刀出鞘有刀光的一瞬间，成功弹开3次左右即可忍杀。第二管血重复以上操作即可。BOSS偶尔会有下段攻击的危险技但概率很低，出现“危”字时跳起便是。对于实在不擅长弹开的玩家来说，BOSS发动居合的一瞬间往左边（即BOSS的右手）方向回避然后反击蹭刀也是可以的，但这种打法会比较辛苦。



9. 从中央“日”字形大厅的缺口处跳下可以来到天守阁下层，在下落的过程中及时射出钩绳飞到房梁上，这里有4个敌人（3个苇名士兵1个剑客）在把守，先从房梁上跳下忍杀一个会降低一定的战斗难度。消灭这里的全部敌人后，旁边房间可以获得贵重物品“锈丸”，将之带给破旧寺庙的佛雕师可以给义手加装忍具“锈丸”，同时还可以开两扇分别通向不同方向的门，一扇是前往主城正面大阶梯的捷径，另一扇门则是通往天守阁后方，可以开启鬼佛“遗冢”，这里强烈推荐玩家先探索遗冢附近的区域，在一座屋子中（需要从屋顶上方的破洞进入）可以找到NPC“黑笠的狸”，从他身上可以买到贵重品“金城铁壁”，带回破旧寺庙后可以让佛雕师为义手加装忍具“机关伞”，这是本游戏最强力的忍具之一，灵活使用可以大幅度降低许多战斗的难度。此外这片区域的塔楼上有不少炮兵在驻守，探索时要非常小心才行。





10. 返回苇名流道场后，从击败精英 BOSS 的房间左侧出去，来到屋顶后右转，从钩绳飞上望楼触发剧情，动画结束后就要准备迎接 BOSS 战了。注意这场 BOSS 战为二连战，玩家在任一阶段失败都必须从头打起。

## BOSS 战 苇名弦一郎

没有太多取巧办法的 BOSS 战，考验玩家的综合能力。实际上弦一郎的攻击欲望并不是非常强，玩家只要全力攻击压制，他的很多攻击包括射箭都是可以被打断的。弦一郎发动弹开后可以转入防御，只要防住他一轮攻击后再转入攻击即可。弦一郎的危险攻击很多，跳劈之后那招大概率会是突刺攻击，接着识破即可。开始侧跑之后的危险攻击为下段，起手动作很明显，可以跳起躲开也可以直接攻击打断。

弦一郎威胁最大的攻击有两招，一是侧跑后接 10 连斩，起手动作和侧跑下段危险攻击相似，只是没有“危”字，建议直接远离。还有一招后跳接 4 连射，起手速度极快往往会来不及防御，和他处于中等距离时一定要小心出这招。套路打法就是攻击一次、弹刀一次、攻击一次、弹刀一次，之后会大概率下劈接突刺，识破后继续按照这个节奏进攻。

弦一郎第二管血的招式变化不大，只是跳劈后的危险攻击有可能会随机出现突刺和下段攻击，识破不再是万用应对方法，总之按照一阶段的打法保持压制，熟悉他的节奏后即可获胜。此外，玩家远离弦一郎喝药时必定会触发他的射箭，要注意及时回避。

## BOSS 战 巴流 苇名弦一郎

动画之后弦一郎变身为第二形态，第二形态追加一招远距离突刺的危险攻击，而且开场起手必定会用这一招，因为非常好识破，所以这招简直是送过来给玩家打。此外玩家这一阶段如果喝药必定会触发 BOSS 使用这招危险攻击，因此可以主动喝药引 BOSS 出手并以识破应对，其他时间和前一阶段一样保持攻击压制即可。

除此之外 BOSS 在这一阶段还会跳起放出雷电攻击，在楼下苇名流道场的绘卷以及这一阶段开始时也会有教学提示，玩家可以在这一阶段使用“返雷”的技巧给 BOSS 造成巨大伤害。具体操作是当 BOSS 跳起放雷，且玩家头上出现“危”字时，跳起后在空中被雷电命中的同时按攻击键，这样雷电会被反弹到 BOSS 身上。假如返雷失败玩家带着雷电落地，那么自己会受到伤害同时被附加“打雷”状态。BOSS 释放的雷电有两种，分别是 360° 回旋和纵向劈砍，只要学会反雷后，这个形态其实比之前更加简单。



11. 战胜 BOSS 后开启鬼佛“天守阁上层 望楼”，同时学会忍杀忍术“血烟术”，和永真对话后来到下一层，开启鬼佛“天守阁 皇子居室”，接着与皇子对话，选项无论选什么都不影响剧情。结束选项后再度进行一次对话可以获得“断绝龙胤之书”。在调查皇子居室的香炉后，再度和皇子对话，皇子的位置会转移到书库中。此外这里还有贵重物品“铁炮要塞的钥匙”别忘记拿。

12. 返回天守阁望楼，沿着屋顶前往对面苇名一心居住的别栋。从窗口进入后和苇名一心对话。这里有可能会出现苇名一心不在，只留有一封信的情况，这时只要回望楼和永真对话一次得知他去了正门，再传送到正门前往对面的建筑，和天狗对话一次，再返回天守阁别栋即可找到苇名一心。通过和苇名一心的交谈玩家了解到了不死斩的情报。



13. 和苇名一心对话后，再回皇子居室和书库中的皇子对话，可以获得“香花的笔记”，接下来玩家可以选择金刚山仙峰寺寻找不死斩，或是去坠落之谷寻找香花。根据难度，本文攻略建议按照仙峰寺→坠落之谷的流程来进行。另外此时玩家若手中持有樱露，选择将樱露交给皇子则可以让最大回生次数从 2 次增加至 3 次。

14. 返回苇名城正城的鬼佛处，在老婆婆的位置用钩绳飞到对面，桥上有两名敌兵，击杀后可以获得贵重品“值班房的钥匙”，这把钥匙可以在贮水城区获得新忍具，因此这里折返先前往贮水城区。贮水城区在正城前大阶梯的左侧，进入对面的建筑内，到下层，开门后开启鬼佛“贮水城区”，这里其实就是序章的场景，大家应该不是太陌生。不过敌人非常多，还有皮糙肉厚的太郎兵在巡逻，还是尽量避免战斗吧。从左手的树枝飞到对面，杀掉一个火铳兵后，面前的屋子就是值班房，用值班房的钥匙打开，里面可以拿到“刑部断角”，将之交给破旧寺庙的佛雕师可以给义手加装忍具“机关长枪”。


■贮水城区方向


■刑部断角

15. 往左手边，杀掉一个敲锣的敌人后，可以到达游戏序章的起始位置，这里是去苇名之底的路，我们可以暂且放置。而右手边则是去序章皇子所在的观月楼，此时已经被一名精英BOSS守住，这里敌人很多可以慢慢清场，嫌麻烦的玩家也可以沿着悬崖壁使用贴墙攀爬来进入观月楼。

### 精英战 苇名七本枪 山内式部利胜

如果之前沿着序章的路，以贴墙移动进入观月楼后，可以先用隐秘忍杀解决掉BOSS一管血，但剩下一管血的BOSS对于玩家来说依然是个强敌，BOSS攻击力极高，尤其是突刺危险攻击，识破后会被反击，建议左右闪避。之后还会触发他的一招大回旋需要躲开。除此之外他的招式还有斩击＋横扫、挑空和3连斩，除了熟悉他的攻击节奏，练习弹开之外，他的跳劈也是比较大的破绽，可以用来削血。对于实在打不过的玩家来说，可以参考图片位置，扒在台阶上卡位来耗血。



16. 拿到刑部断角后就可以返回正城老婆婆处，继续按之前的路飞到对面，过桥后会有1名手持大钟的太郎兵和3只狼把守着。这个太郎兵攻击距离很远，相当强力，利用之前获得的机关长枪可以剥下太郎兵的铠甲，提升对他的伤害。

17. 继续前进来到地牢，开启鬼佛“地牢入口”，这里有NPC商人“地牢的祭奠帮”，他会卖一个佛珠。进入地牢后基本上沿着左侧的道路一路前行即可，不要掉到下层。途中会有一间牢房，门口可以发现NPC“道顺”，和其对话后获得“血染的施术师的手记”。关于他的支线剧情请参看后文的“NPC及支线剧情”部分。




18. 地牢中的不死敌人需要杀死两次才能彻底死亡，他们会靠近玩家使用不可防御的投技，尽量避开即可。沿着左侧道路来到尽头可开启鬼佛“地下水道”。地下水道部分也没有什么注意事项，一路直行即可，途中有两处陆地会有敌人阻拦，不过都是普通的手持打刀的苇名士兵或者火铳兵。在地下水道尽头开启机关，便能来到金刚山仙峰寺。

## 金刚山 仙峰寺

1. 先开启鬼佛“仙峰寺”，之后和墙上的挂轴对话，听到了挂轴的忠告，离开建筑物，在右手方向会看到一个胖和尚NPC“小太郎”，关于他的剧情请参看后文“NPC及支线剧情部分”。




2. 小太郎的下方会有一处放风筝的装置，不过目前这个装置我们还使用不了，暂且不管，往左手方向沿路前进，途中会有徒手僧人和手持禅杖的僧人这两种敌人，禅杖僧人战斗力较强，建议优先用忍杀处理。这里敌人数量较多，但位置较分散，安排好路线仅用忍杀就可以清理掉大部分敌人。这里刷敌人可以较快获取提升BUFF的糖。

3. 来到一座佛寺前，门口的敌人会给自己上加攻和加防的Buff，要注意。之后从天花板上的缺口进入建筑物。建筑物内有许多徒手僧人，在触发他们警戒之前尽量多忍杀几个以减轻压力。佛堂中央打坐的附虫僧人面前可以拿到“葫芦种子”，但要注意一旦拿了种子他的体内就会出现巨大蜈蚣来攻击玩家，这种敌人目前是杀不死的，尽早拿了种子从左侧的出口逃走即可。



4. 离开建筑后一路直行到达断桥前，使用钩绳飞往左侧洞内，开启鬼佛“修验道”。这一路敌人数量不少，但大多不强。玩家惟一需要注意的就是断桥前把守的那个戴斗笠手持双头刀的敌兵，他伤害高出手快，且会使用暗器攻击，不过在他使用撑竿跳这招时只要攻击命中他就能让他直接倒地出现大硬直，之后抓住机会猛攻即可。学会对空忍杀后可以同时跃起直接发动忍杀。

5. 从鬼佛处前进，在树木上使用钩绳飞到对侧，接着沿着木质栈道一路往上，途中会有不少乱波众挡路，由于战斗区域狭小，要注意避免一不小心掉落的状况。在一处有可以向上攀爬的岩壁处会有道路分岔，从岩壁往上爬是通往BOSS的道路，而先利用钩绳摆荡飞到对面岩壁的同时按住□/X成功攀爬则是去山上敲钟的路（可以开启鬼佛“钟鬼佛堂”），撞钟后获得物品“钟鬼”，游戏中所有敌人强度提升，难度增大，但道具掉率也会提高，道具栏里选择钟鬼并使用则可以解除这一状态。



6. 从分岔路选择往上攀爬后，再次飞跃一处悬崖，可以来到一道长廊中，准备迎接精英 BOSS 战。

## 精英战 铠甲武士

比较特殊的 BOSS 战，仅靠普通攻击及忍杀是无法将之打倒的，必须引诱他破坏长廊的墙壁，并将之引到悬崖边再将躯干槽打满后发动忍杀，玩家会将之一脚踢下悬崖。BOSS 本身的招式很有《魂》系列”中重甲兵的特色，包括纵斩、横扫、挑空、剑身撞人以及连续挥击（这招是需要连续弹开，没有信心的玩家建议回避）。危险攻击是突刺，识破难度并不是太大。



7. 击败精英 BOSS 后从长廊的另一侧出来，开启鬼佛“境内”，沿着阶梯向下，通过一座建筑再次遭遇大批敌人。这里出现了新的会投掷炸弹的僧人，不过他们体力不高，用手里剑便可轻松打倒。

8. 面前是一座巨大的寺院，屋顶上有不少乱波众徘徊，没有必要进入寺中的广场，飞上屋顶小心按逆时针方向潜行通过即可。之后以篝火为目标沿路前进。寺院右侧崖下还有一座建筑，从顶上可以进到其中会发现一座巨大的火炉，潜行于屋梁上，观察一下四周，里面有精英 BOSS 以及数只会投掷火球的小怪，先将屋梁上的小怪清理掉，这种杂兵只要跳起来就可以直接忍杀，最后再单挑精英 BOSS。



## 精英战 长手蜈蚣 仙云

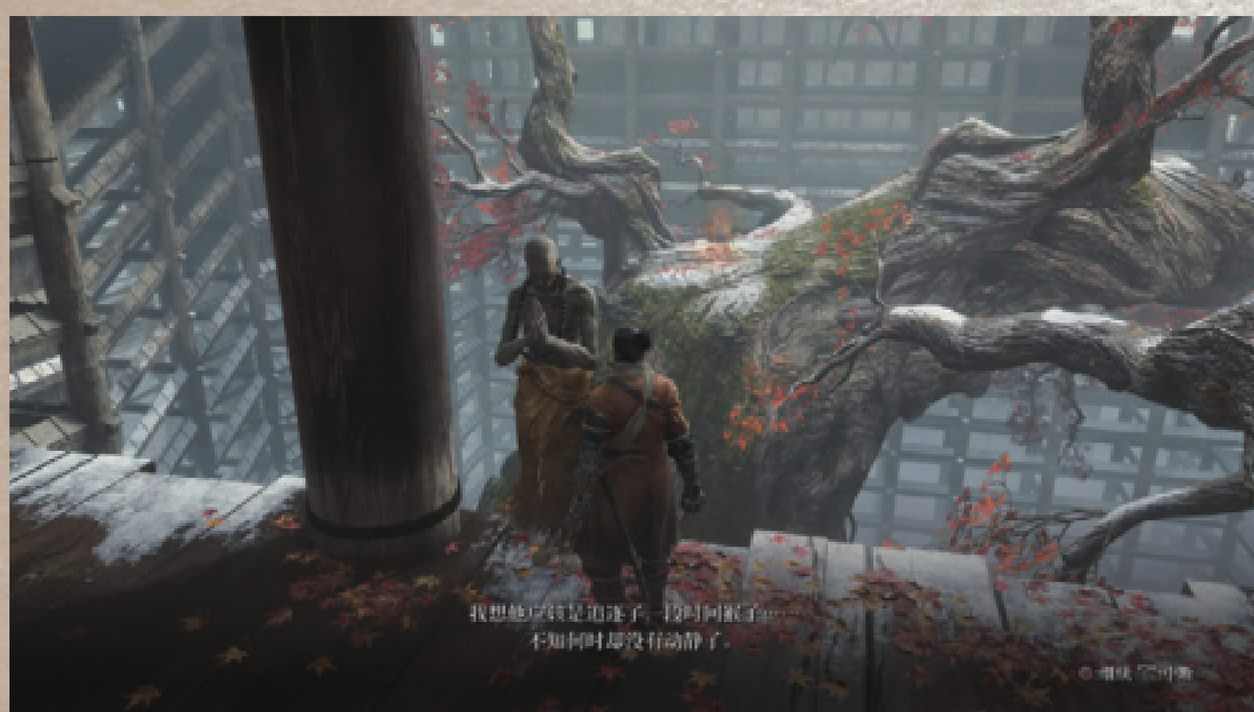
先从房梁跳下忍杀掉 BOSS 一管血。这 BOSS 只有两招，双爪乱舞和下段危险攻击，乱舞攻击和苇名流居合老哥一样，给玩家练习连续弹开用的，前四下攻击较慢，需要把握节奏，之后的攻击直接无脑连按 L1/LB 键，最后还会有一个延时攻击，当挡住最后一击时他便会拉开距离发动下段危字攻击，跳起来踩踏增加躯干槽。

9. 顺着山坡向上移动，途中会有炸弹僧人、持盾太郎兵在内的大量敌人把守。这里不建议玩家恋战，最好是无视敌人迅速通过。沿着阶梯可以上到金刚寺正殿，正门有数名双头刀斗笠武士把守，最好利用钩绳从边上绕过，接着从正殿的侧门进入殿中，开启鬼佛“正殿”。调查大佛像前的铃铛可以进入金刚寺的幻廊，之后准备迎接 BOSS 战。

## BOSS战 屏风猿猴

从某种意义上讲算是最简单的 BOSS？但不了解方法的话很容易浪费大量时间。这一战的目标是类似抓鬼游戏那样抓住 3 只逃跑猿猴（其实是 4 只，靠近将之击杀即可），它们的逃跑路径会以脚印形式在地上出现。根据 NPC 的提示，三只猿猴分别有着视力好、听力好以及吵闹的特点，听力好的猿猴将其赶至有瀑布落下的房间中，因为水声它会听不见玩家的声音。而视力好的猴子需要将其赶至黑暗的房间中（最远处建筑的阁楼，或是某个开门后吹风进来将蜡烛全部吹灭的房间），而吵闹的猴子会哄走其他猴子，除此以外没有别的特征，小心不要被幻影猴子击中（会积累恐怖状态值），耐心拉近和其距离即可。

最后一只猴子是隐形猴子，它会一直跟在玩家背后，只需回头注意到背后的脚印就行，对着脚印的位置一刀击杀，非常简单。使用月影糖配合鞭炮会让抓猴子轻松许多。



10.BOSS 战胜利后玩家获得了忍杀忍术“傀儡术”，自动来到内殿（利用光柱传送点也可以返回幻廊），开启鬼佛“内殿”，在殿中见到 NPC 变若之子，选择拔出不死斩后发生剧情，动画结束后再次和变若之子对话可以获得“米”，出门打开返回正殿的捷径，接着可以返回苇名城天守阁上层的皇子居室，仙峰寺的攻略就此告一段落。变若之子是对游戏结局有重大影响的关键 NPC，相应的剧情可以参看后文结局分支相关的部分。



11. 另外进入本殿侧门对面那个山洞，之后一路前进来到水路之后选择下蹲进入矮小的洞窟，在尽头蹬墙跳＋攀爬来到上一层，接着使用钩绳向上，可以来到仙峰寺正殿上方的五重塔，获得“仙峰寺拳法的秘籍”。



# 坠落之谷

1. 从苇名城天守阁下层的后门出来，从遗塚鬼佛的位置往另外一侧走，会有一座很长的跨过城后方护城河的桥，桥上可以窃听到敌兵们讨论缺乏盐的情报，如果玩家找不到路的话，直接从天守阁上方往桥的方向跳下来也可以。



2. 过桥并沿路继续向下前进，穿过树林后发现一座神社，社内开启鬼佛“白蛇神社”，从神社后方用钩绳飞到对面，接着继续往山谷下方移动，开启鬼佛“社下山谷”。

3. 从社下山谷往反方向走，飞到对面平台并干掉两个火铳兵后，可以使用跳跃＋攀爬来登上对面的平台，之后贴墙走到底可以在墓地中找到一个佛珠。



■白蛇神社正下方

4. 返回社下山谷，向铁炮要塞进发，这段流程没有太多正常的道路，玩家必须利用钩绳穿梭于山谷左右两侧的悬崖间，途中出现的敌人有新的火铳兵和之前在苇名城中登场过的大炮兵，尤其是大炮兵，一旦靠近后他的近战攻击自带霸体，中距离还会射出散弹。

5. 在一处分岔路口处，往左边到底，可以在一处帐篷中找到一个葫芦种子，往右边则是继续前往BOSS处的道路，沿着平台往下一定路程，到略可以见底的程度后，继续利用钩绳飞至下方的平地上。这里有不少敌兵把守，在右上侧可以开启鬼佛“坠落之谷”。



■左：收集葫芦种子，右：正路



■葫芦种子位置

6. 接下来算是这段流程的一个难点，鬼佛和目的地之间隔着一道巨大的深谷，中间仅有几个平台作为落脚点和支点，而对面山崖上有大量的火铳兵严整以待，当玩家进入他们的视野后他们会一起向开火，而中间的大平台还有一个精英BOSS在驻守，如果玩家对自己的技术有自信，可以在干掉精英BOSS后继续稳步推进，如果没有自信的话可以在飞到精英BOSS所在的平台后趁其还未起身立刻从左面绕过，攀上平台并用贴墙移动的方式离开他的攻击范围。

### 精英战　蛇眼 白藤

来到BOSS所在平台的背后，利用月隐糖等道具可以尝试消除BOSS的警戒，之后回去隐秘暗杀掉BOSS一管血。BOSS威胁最大的招式是近战的投技，其实这个投技可以完美弹刀。学习了一字斩后，触发完美弹刀再用一字斩可以很好的压制敌人。此外忍具锈丸很容易让其中毒，中毒后敌人会咳嗽并陷入大硬直。

7. 从左侧贴墙移动到平台后方之后，出现在玩家面前的是一座吊桥，玩家一踏上吊桥就会遭到驻守在对面悬崖上的火铳兵们的猛攻，如果之前已经获得“机关伞”的话，这里只需利用这个忍具便很轻松，如果没有的话就只能一路加速跑通过了。机关伞需要在之前苇名城的遗冢附近找到NPC“黑笠的狸”并购买“金城铁壁”才能在佛雕师处安装，具体可参看前文攻略。

8. 移动到吊桥对面后，利用钩绳飞跃至对面的悬崖，接着利用平台逐步往上攀登并最终进入上方洞窟内的要塞。这里玩家可以根据地形调整合适的迂回路线，尽量避开敌人的火力，适当等待敌人消除警戒之后，再使用悬崖攀爬忍杀等方式逐一将之消灭。

9 进入上方的要塞后，里面有两名大炮兵在等待玩家，这里最好不要陷入一对二的局面，先潜行忍杀一名敌人后再对付另外一名，之后干掉木质平台上的火铳兵即可。在洞窟深处可以开启鬼佛“铁炮要塞”。

10. 继续往前是一座庙宇，里面有精英BOSS看守，击破精英BOSS后可以在庙中获得重要道具“大扇子”，之后可以带给佛雕师，在义手中加装忍具“神隐”。接着用“铁炮要塞的钥匙”开启大门，继续前进。

### 精英战　长爪蜈蚣 峰云

和仙峰寺的BOSS招式一样，只是这次不能隐秘忍杀，必须硬打两管血了。不过熟悉他攻击节奏的话并没有什么难度。

11. 击败精英BOSS后庙宇地板的破洞下去，蹲行至深处，在利用钩绳连续通过几处悬崖后可以找到一个“佛珠”，位置比较隐蔽，不要漏了。







■佛珠位置

12. 离开铁炮要塞后发现又是一座吊桥，不过这次玩家移动到吊桥上一半的距离后大白蛇就会出现，破坏吊桥，玩家会落入下方的水域，之后需要一边回避白蛇的攻击，一边游向水域深处。白蛇的攻击为左右交替，这里一旦受到白蛇的攻击会被秒杀，其实在跳水时贴着右侧墙壁钻进石洞内即可安全度过这个场景。



13. 避开白蛇的攻击，顺利上岸后可以开启鬼佛“坠落之谷 回廊”。这里相对来讲是比较安全的地方，利用钩绳，以树枝为支点飞至上层，来到菩萨谷之中。菩萨谷顾名思义，这里有许多巨大的佛像，沿路前进并使用钩绳，以菩萨的手为立足点一路飞跃穿梭过去，这里会出现许多猿猴阻拦玩家，一部分猿猴会使用火铳，要注意。在佛像背面的位置可以拿到道具“寄鹰众（手里剑）”，绕过佛像的背面，在对岸会有一处有大量猿猴聚集的地方，可以无视绕过。不过玩家若想要挑战的话，爆竹是值得依赖的武器。

14. 通过猿猴阵后，以右侧崖壁上的石阶作为平台继续前进，接下来应该就可以看到鬼佛了，开启鬼佛“菩萨谷”。再往前有一处巨大的水池便是BOSS战的场所，而鬼佛反方向一处向下的路，会通到坠落之谷下方的毒沼泽，这是涉及真结局相关要素的地方，读者可以此处先阅读以下后文“龙之返乡”结局的相关内容。BOSS战此处可以先跳过，这样前往水生村的路途上会先不触发一场非常困难的精英战“无首狮子猿”，可以完成了水生村的事项后再回过头来击杀狮子猿。



## BOSS战 狮子猿

狮子猿虽然体型巨大，但行动十分迅速，他的常规攻击方式有靠近后的挥臂横扫，注意防御或弹开，中间会夹杂着下段的危险攻击，需要及时跳起。左右横扫接飞扑砸地的五连击威胁很大，尤其是最后一下没有弹开的话几乎必破防。狮子猿在使用自下而上的挑空后有时会坐在地上，有时会躺倒在地上乱动，这时候都是输出的好机会，不过如果是后者的话需要先防住它手臂的乱挥，再调整位置打头。BOSS的放屁以及丢粪球都会导致玩家中毒，需要及时躲开（远距离丢粪球要往后跳或者完美弹刀，往左右回避会被打到）。

跳起飞扑的危险攻击是这个BOSS威胁最大的招式，因为属性为投技所以无法防御，判定极大，玩家的回避策略同样需要根据BOSS出招时自己和BOSS的距离来决定，距离远时往往背后奔跑，而距离较近时可以往斜前方奔跑或跳跃。在战斗中BOSS受到一定伤害后会出现一个大硬直，之后就会使用投技，玩家可以注意一下。在第一阶段的战斗中，鞭炮和喷火头＋油都对BOSS有效，可以灵活运用。

对BOSS发动忍杀后并不算完，第二管血时它会以无头状态复活，同时手中出现了一把长刀，招式和第一阶段完全不同。它以滑行状态接近玩家时，跳跃躲开并从背后对其攻击是比较好的输出机会，不过要小心和BOSS靠近时它会频繁使用吼叫，吼叫除了伤害之外还会积累恐怖状态的计量条（恐怖计量条满后会被直接秒杀），如果这时候玩家没能升级出凤凰紫绀伞这个忍具，那么面对吼叫惟有逃跑一途，当发现BOSS开始做吼叫的准备动作（头部喷血）时连忙跳开，记得要往其背后跳而非正面，吼叫在背后的判定范围较小，玩家受到的伤害相对也较小，如果之前已经升级出了凤凰紫绀伞那么可以直接开伞防御吼叫。

另外BOSS有一个较大的破绽是使用一招动作极为缓慢的“力劈华山”，如果玩家可以成功弹开，那么它会倒地并处于一个极大硬直中，此时玩家使用机关长枪对断首位置攻击（进入其身体），再按一下R2/RT可以把它身体中的蜈蚣拉出来，造成极大的躯干伤害，重复3到4次即可将BOSS的躯干值削空。



15. 击败BOSS后开启鬼佛“狮子猿饮水处”，之后进入洞中并在深处获得重要物品“馨香水莲”，坠落之谷的攻略到此完成，可以先返回苇名城天守阁的皇子居室向皇子复命。



# 苇名之底

1. 下一步目标是前往苇名之底的水生村取得结宿之石。传送到贮水城区,用钩绳飞到对面后往左边前进（有个敲锣敌人的方向）,之后会发现一个NPC “隈野阵左卫门”，和他交谈得知他被下方的美妙琴声所吸引，此人会有一个简短的支线剧情。进入下水道，这里就是游戏最初开始的地方，不过此时已经被一个精英 BOSS 所占据，必须击破他才能继续前进。



## 精英战 狐影众 太刀足

靠近他是和其对话，或是无视他继续前进都会触发和其战斗，因此不如从他上方跳下可直接忍杀一管血。这个 BOSS 的行动极为迅速，战斗时专心防御或弹开他的攻击，BOSS4 连踢腿后必然会接一个突刺腿技，这招也是可以识破接反击的。敌人本身难度不高，主要场景问题视角会非常恶心。

2. 击破精英 BOSS 后沿着水路向前游，到尽头后使用钩绳飞到上方，之后会进入地牢。洞窟中一片漆黑，一边摸索一边前进，小心地上会吐毒的蜥蜴。下方中央的广场上会有一个特殊精英敌人“七面武士”，暂且不用理会。沿着右侧一路前进可以到达鬼佛“投身之所”，附近又能发现隈野阵左卫门，和其对话他追随着琴声继续来到了此地。此外七面武士所在的区域的另一侧可以直接连通到地下牢房。



3. 来到投身之所附近的鸟居，和前面的老婆婆对话，顺着她的指引从鸟居处跳入深渊中，途中需要及时射出钩绳钩住平台得以落脚。这里一片黑暗，玩家需要仔细确认脚下的道路慎重前进，从一处高台跳下后会发现地面有一个缺口，里面有亮光，从缺口处跳下是一处有火光的洞窟，之后可以开启鬼佛“苇名之底”。

其实之前菩萨谷的区域，跳到下方的毒沼并完成了白蛇拿柿子的剧情后，会从另一条路来到该区域，玩家可以自由选择到达此处的方法。

4. 走出洞窟发现面前是一片毒沼泽，周围分散着不少火铳兵和大炮兵等待着玩家，而场地中央更有一个必须要打败才能继续前进的精英 BOSS。建议先无视精英 BOSS 和敌兵，一路往沼泽左上的最里侧前进，可以开启鬼佛“毒沼泽”。之后可以慢慢观察敌兵的位置并逐个清理，同时可以收集道具。最后打倒精英 BOSS 即可。

## 精英战 蛇眼 白秋

一开始从地图佛像左侧贴边绕过去可以隐秘忍杀一管血，由于她和蛇眼白藤招式一样，打法没有太大差别，不过毒不再是弱点。建议将她拉到后面的洞中进行战斗以避免其他小怪骚扰。另外，BOSS 站在毒沼泽中也会中毒减血，同时她也会被周围的大炮兵误伤，玩家可以利用一下。

6. 击倒精英 BOSS 后其身后的白雾消失，进入通道后沿路走到底是下一个 BOSS，留意通道左侧有个洞口，使用钩绳进入洞口，在蹲下的位置左侧还有个高台，使用连续蹬墙跳到上方，出来后会发现自己位于一座大佛的背后，跳到大佛的头上可以获得一个“佛珠”。





## 精英战 无首狮子猿

如果没有击破坠落峡谷的狮子猿，在这里是不会触发 BOSS 战，可以直接通过。第一管血和坠落峡谷的狮子猿第二阶段一样，但是血量会少很多，这里便不再赘述打法。进入第二管血后，BOSS 会召唤出一只普通狮子猿帮忙，玩家则要面对一对二的不利局面。

这里需要尽量调整自己的位置，避免其中一只 BOSS 处于自己的视野

之外。同时由于只要击破无首狮子猿战斗就会结束，因此无视普通狮子猿，全力输出无首狮子猿未免不是一种办法。不过普通狮子猿不强，不仅血量少而且没有危险技能。可以算好普通狮子猿落下的时间，连续丢出大量爆竹再补一刀直接打进处决状态，这样战斗便简单不少了。击倒BOSS后它的尸体并不会消失，在手持不死斩的情况下再度对其忍杀可以获得对应成就/奖杯，并习得忍杀忍术“血刀术”。



7. 击败BOSS后开启鬼佛“狮子猿的巢穴”，之后使用钩绳连续飞跃至上方，继续前进后离开这片区域，来到一处妖雾弥漫的森林中，可以开启附近的鬼佛“隐藏森林”，这里又能再一次见到隈野阵左卫门。

8. 隐藏森林分为上下两层，下层会有特殊敌人无头，暂且略过。利用树枝上的闪光点作为路标前进。这里会遇到一位NPC得知必须进入树林中的建筑才能继续前进，建筑位于隐藏森林第二块区域。由于大雾严重干扰视野，玩家在森林中很容易迷失方向，而且森林中遍布着大量的幻影敌人，最好不要和其过多纠缠。

9. 这里大致的走法是按着NPC的方向，通过一段有明显高低差的平台后在向左，走到场景图示位置会发现上方的树木有钩绳点，射出钩绳飞上树枝，再往上飞一层后会发现一条有灯笼的小路，再往前会有一只精英BOSS和两只猴子，这里建议先无视精英BOSS，等开启了后面的鬼佛后再来挑战，当然玩家如果对自己的技术有信心也可以直接挑战。


■左：勾绳点，右：建筑物方向

## 精英战 牛饮的德次郎

BOSS的技能和平田宅邸的蛐蛇重藏没有差别，优先干掉两只猴子，然后逃远，利用其消除警戒回头的机会可以忍杀掉一管血。

10. 从精英BOSS背后的道路前进，之后沿着悬崖峭壁飞上对面的树枝，再前进会发现自己已经处于建筑物背后的山上，按照树上的闪光标记前进上到屋顶，在从屋顶的缺口进入屋内，击败这里的精英BOSS后即可消除森林中的迷雾，同时屋子后面也会开启新的道路。玩家也可以按照图示的邪道直接跳进屋内。



## 精英战 雾隐贵人

最弱的精英敌人之一，从房梁跳下忍杀一管血，之后不停攻击即可。



11. 继续前进，在使用钩绳往下方移动的途中会出现幻影寄鹰众忍者攻击玩家，由于场地环境不太好建议无视，一路到最下方，开启鬼佛“水生村”

12. 水生村的场景不由得让人想起了《黑暗之魂》中的病村以及《血源诅咒》中的小渔村，这里的敌人虽然很弱但是数量巨多，而且会不断复生，因此无须恋战只管赶路就行。也可以利用这一点在这里刷钱刷经验，算是一周目中效率较高的一个地方。不过要注意有一种会投掷叠加恐怖状态的烟雾弹的敌人，需要优先击杀，避免刷得开心时中了恐怖状态挂掉。

13. 途中一间屋子里有一个NPC，和他对话得知水生村的神主的相关情报。沿着中央湖泊的左侧顺时针前进，在一处有许多敌人围着的树下会有一个“葫芦种子”不要忘记拿了。玩家若在这片区域停留，地下会钻出敌人抓住玩家的脚，建议头上一出现“危”字就立刻跳开。附近还有一个持钟的太郎兵需要小心应战，通过这片区域后可以开启鬼佛“水车小屋”。


■葫芦种子

14. 这里有两条道路，往右走又能再次见到隈野阵左卫门，再往前会发现一个新的NPC“水生的凛”，其实她是一个精英BOSS，你和她对话无论选什么选项，或是无视她继续前进都会触发和她的战斗，击败她后回去和隈野阵左卫门对话可以获得“襁褓中的地藏”。不想和其交战的玩家可以从水车小屋的左侧跳下河，游到桥下再用钩绳飞上去，便可以避开战斗继续前进。

### 精英战 水生的凛

十分强力的精英敌人，因为BOSS出手很快，破绽极少，以弹开来削减其躯干成为重要的输出途径，建议玩家在本战中采取守势，专心防御、弹开或回避。BOSS的危险攻击几乎都是以下段攻击为主，在发动下段危险攻击会有一个少许硬直可以适当反击蹭血。此外由于这一战并没有白雾封路，所以玩家可以带着BOSS往鬼佛方向跑，移动一段路后BOSS回退，抓住这个机会上去蹭刀，之后跑开，继续重复这一操作。将敌人卡在图示角落中不停攻击可以轻松屈死。



15. 沿路前进会来到一座门口站着许多的敌人的大屋前，建议先潜行忍杀太郎兵，再清理其他敌人。之后下蹲从缺口处来到屋子下方，找到一处可以翻转的地板后进入屋子，里面的NPC是水生村的神主。屋顶上有一个“佛珠”，记得拿到。



16. 屋后的山洞口会触发BOSS战，击败BOSS开启鬼佛“乘轿之洞”，之后进洞获得重要物品“结宿之石”，苇名之底的部分算是攻略完成。

### BOSS战 破戒僧（幻影）

因为BOSS只是幻影，所以只有一管血，她的攻击节奏感十足，是一个非常适合练习弹开以及应对危险技的BOSS。BOSS的基本连招是纵斩→横斩→挥击→上挑的四连以及右斜斩→左斜斩→左斜斩→突刺（危险攻击），另外还有一招单独的突刺有比较明显的起手动作，不难识破，而回旋五连斩在掌握节奏之后也比较好弹开。而右斜斩接挑空后的下段危险攻击容易判断失误，需要一定时间熟悉（还有下段斩在慢一拍后接上挑也比较难以躲开）。此外远距离吃药时也容易触发BOSS的挑斩，要小心。由于BOSS是灵体属性，道具“鸣种”和神之飞雪都对其有效，可以充分利用。简易打法可以使用灰烬团和爆竹，每投掷一个可以砍两刀，再配合鸣钟可以轻松无伤带走。

17. 因为在击败BOSS后获得了“水生呼吸术”（水下呼吸能力），玩家可以前往各处水域按R2/RT键潜入水下来收集道具，水生村中央湖底有一个宝箱，里面打开后可以获得一个“佛珠”，不要错过。此外传送到仙峰寺的鬼佛“境内”，在附近的水池中同样可以发现一个“佛珠”。

## 苇名城 主城（忍军来袭）

1. 在玩家已经获得了“不死斩”、“馨香水莲”以及“结宿之石”三件物品的情况下，此时会进入游戏的第二阶段，会发现苇名城主城中的所有鬼佛（除了地下牢房之外）都已无法使用，似乎预示着大事发生，先传送到地下牢房，出来之后发现一批忍者袭击了苇名城，这里的敌人除了之前出现过的紫衣忍者外，还有一种戴着斗笠和天狗面具的双刀忍者，玩家需要拿出对付精英怪的专注度来和其交战。

2. 过桥后向左走，跳进护城河，游到洞口，下潜，从水下游到另外一侧后上浮，接着用钩绳飞上来，进屋再飞到上层，出门后就来到了苇名城正城的鬼佛处，重新开启鬼佛。

3. 接着按照前文“苇名城 正城”攻略中提供的前往天守阁的路线前进即可，这里便不再赘述具体流程。不过要小心在天守阁楼顶盘踞着大量紫衣忍者，尽量不要和他们纠缠，进入天守阁后开启武士待命室的鬼佛，同样按照先前的路线到达上层，开启苇名流道场的鬼佛后准备迎接精英BOSS战。



### 精英战 孤影众 忌手

BOSS把守在通往天守阁上层必经之地的苇名流道场，角落里还有一个紫衣忍者小怪，先从背后忍杀小怪，用傀儡术控制他，便可以二人合力对付BOSS了，难度并不高。不过要注意BOSS和之前碰到的孤影众相比增加了一招毒掌，最好拉开距离不要防御，防止中毒。

4. 到达天守阁望楼后发现死而复生的义父，义父会要求主人公舍弃皇子追随他，这里的选项将会对结局产生重大影响，如果选择“遵从戒律，舍弃皇子”，那么将会玩家将要面对和永真以及苇名一心的二连BOSS战，胜利后会直接进入“修罗”结局。修罗结局无法前往后面的源之宫和触发内府入侵，玩家会少打好几个BOSS，也拿不到源之琉璃等高级强化素材，因此并不推荐玩家一周目走这个结局。

### BOSS战 修罗结局 杀剑 永真

修罗结局最终BOSS第一战，出手快，拥有很多大范围位移的攻击招式，不过总体来说不是很强。她会使用突刺、下段和投技全部三种危险攻击，其中投技的起手动作非常明显，朝后奔跑躲开即可。此外比较危险的招式还有居合后的十文字斩，即使防御也会掉血，但可以通过攻击打断。远处蓄力后的4连斩是比较容易弹刀的招式，最后一下弹刀失败她便会使用十字居合，直接攻击打断。

## BOSS战 苇名一心

苇名一心第一管血类似于其余路线最终BOSS“剑圣 苇名一心”的第一管血，主要招式有突进后接3连斩（尤其是最后一下上挑一定要小心防御）、居合后的十文字斩，一文字斩（竖劈）二连、以及永真同款投技等。BOSS做出居合动作时拉开距离，等其放完十文字斩后上去攻击（在居合时最好不要往其背后移动，否则BOSS会变招为横斩或下段危险攻击），其发动一文字斩二连时也是攻击的好机会。不推荐玩家主动进攻，砍一刀诱使一心进攻，专心弹刀即可。危险攻击中的突刺有两种，一种是侧移接突刺，出手很快，没有信心的玩家可以选择跳开。另一种是一掌弹开玩家，之后接突刺的准备动作，这招是有充足时间给玩家识破，不要错过。

苇名一心的第二管血难度较高，整个天守阁的场地会出现许多火焰，他的一文字斩二连会变成单脚站立，并且第二下会变成大范围的火焰横扫，拥有一定追尾性能，想要回避反击的话需要从右侧往其身后垫步躲避，同时可以进行反击。BOSS的另外一个威胁招式是踩一下地然后将刀插入地面，之后会向玩家施放一个大范围的锥形火焰攻击，这招如果玩家距离BOSS较远的话，仅靠垫步回避无法躲开，必须看时机跳起才行。最后BOSS会频繁地使用大招“秘传・一心”，效果为地面上所有火焰爆发为火柱，同时BOSS会蓄力，之后高速接近玩家连续斩击，最后会释放一个超强居合斩。最简单的应对策略就是使用机关伞龟缩，移动避开地上的火焰并挡下一心的疾走居合，如果玩家距离近的话可以用不死斩打断一心的蓄力。虽然难度很高，但一心的血量较低，所以战斗时间不会太持久。



5. 而如果选择“违背戒律，保护皇子”，那么玩家将会面对和义父的BOSS战，胜利后会继续进展剧情，如果要走其他三个结局就必须在这里选择保护皇子，和义父对决。

## BOSS战 巨型忍者 枭

虽然这个BOSS是人形，但因为其行动十分迅速，并且喜欢频繁踢腿+后跳扔飞镖，玩家能够接近他的机会并不太多。因此此战斗初期只能慢慢磨血。顺便一提这个BOSS没有任何危险招式。

BOSS使用手里剑二连后接跳劈是最大的破绽，玩家可以利用这个机会安全输出。此外对自己操作有信心的话可以在BOSS扔禁药烟雾（接触后玩家一段时间内无法使用药品）时上去攻击。和BOSS近身纠缠太久的话，要小心他肩撞→撒火药→火药斩这套连招，看到他出肩撞的动作直接朝右前方垫步即可追击，虽然BOSS出这招的概率并不高，但还是需要小心。

BOSS第二管血时的技能有所变化，踢腿+后跳后扔出的东西变成了毒雾（其实从某种意义上来讲反而不如飞镖有威胁），此外还会往脚下扔出烟雾，干扰玩家视线的同时让玩家丢失锁定目标。需要立刻跳出烟雾，重新锁定。其他招式和第一管血时基本一样，注意他蓄力身体发出蓝白光时是要回复躯干，需要及时打断。



6. 胜利后重新开启天守阁上层望楼的鬼佛，前往下面的皇子居室并和皇子反复对话，得知源之宫的相关情报。此时已经集齐馨香水莲、结宿之石以及常樱之木的话，和皇子对话并调查居室中的香炉，玩家的身上会被香炉的香气所缠绕。

7. 虽然现在已经可以去源之宫了，但是如果想要进入除了“斩断不死”之外的其他两个分支结局的话，玩家还需要达成一系列的条件才可以。为了避免意外，所有涉及结局相关的条件都建议在攻略源之宫之前（或至少在击破源之宫的BOSS之前）完成，下面一部分就来具体介绍一下。

# 完成结局分支条件

## “回归常人”结局分支条件

1. 玩家在攻略中，必须在苇名城天守阁的皇子之间的屏风后窃听皇子的话，偷听的内容不止一种，可以通过反复传送切换场景或是进展一部分剧情后在完成全部窃听。得知皇子的决意，不死斩的用途以及让皇子流血的方法。



2. 在得知皇子的决意后永真会移动到楼上，和她对话，关键是需要出现“想要救九郎的命”这一选项并选择。

3. 在忍军袭来时拒绝义父，选择保护皇子并击败义父。这一步和1、2没有时间先后顺序，在击败义父后开始偷听台词并和永真对话也是可以的。

4. 确定满足1、2、3的条件后，和永真对话并得知“常樱之花”以及丈和巴的墓的相关情报，获得“巴的手记”。

5. 从天守阁下层日字形的楼层，向下跳跃移动到苇名城的遗冢，在附近可以发现永真正在墓前参拜，和其对话。途中拿锈丸的位置会再次遇见一名赤鬼。



## BOSS战 赤鬼

打法与之前无异，可以利用地形卡位，安全屈死赤鬼。



## 精英战 孤影众枪足之正长

白蛇神社门口便会出现这名精英敌人，打法与之前的忍者无异，拉开足够距离后 AI 会出错，不会攻击玩家。

6. 前往破旧寺庙发现永真正在和佛雕师对话，直接对话问不出什么来，但是如果在寺庙外的墙边（必须是寺庙正后方有一个明显破洞的地方），可以窃听到想要斩断不死的必须条件。之后再永真对话，选择追问她关于偷听到的事情以及还有什么隐藏的事情，之后可以获得重要物品“义父的守护铃”。



7. 将“义父的守护灵”供奉在佛像上，玩家会被再次传送到三年前的平田宅邸，但是此时平田宅邸的场景和先前有所变化，出现在义父原本所在的位置是精英敌人“孤影众 太刀足”，击败他后可以获得一个佛珠。同时左边原本不能通行的地方也多了一条路，过去可以重新开启佛像平田宅邸的主宅。

## 精英战 孤影众 太刀足

招式和孤影众忌手相同，但是在战斗中他会吹口哨召唤出最多 3 只狼助战，干掉狼的话他又会继续召唤，如果从一上来就全力攻击进行压制，可以让他放不出口哨（即使 BOSS 做出口哨动作，只要声音还没有响起都是可以打断的）。另外如果把 BOSS 拉到外面的台阶上，有可能导致他的 AI 出现错误，不会攻击，实在打不过这个 BOSS 的玩家可以尝试一下。

8. 和先前相比，平田宅邸中的敌人大幅强化，增加了盾牌太郎兵以及大量强力的紫衣忍者，最好不要和他们纠缠，路突破过去之后沿路来到主宅大门前，再度击败精英敌人“蚺蛇重藏”后进入宅邸。

## 精英战 蚺蛇重藏

招式和第一次交手时没有区别，旁边有一个孤影众的小怪可以尝试用月隐糖接近并从背后忍杀之，将之傀儡化后二打一就没有任何难度了。

9. 重新开启回廊的鬼佛，最后到达之前和幻影之蝶战斗的隐藏佛堂，迎接 BOSS 战。胜利后可以获得“常樱之花”，进入“回归常人”结局的条件就此满足。

## BOSS战 义父

三年前的全盛期本作最强的几个 BOSS 之一，他的招式是主线流程中义父的全面强化版，动作更为迅速，玩家主动攻击的话一般砍两刀后 BOSS 必发动弹开，因此要立即转入防御。作为最大破绽的手里剑二连接跳劈在这一战中的使用频率大大降低，比较容易作为输出机会的是 BOSS 使用蓄力纵斩时，使用回避绕到他后背进行攻击。但是要小心玩家过早绕背时他很有可能会突然变招为横斩，不及时防御的话就会挨打。此外肩撞→横斩→撒火药→火药斩这套连招的使用频率大幅度提高，在战斗中要时刻注意自己背后的空间，以免被逼到墙角无法回避火药斩。

BOSS 有时候会无前置动作撒火药后接火药斩，在这之后会马上接一个远距离突刺，因为这套招式动作很明显，非常适合玩家识破 + 反击，也是第一管血中为数不多的输出机会。

进入第二管血 BOSS 会召唤出一只猫头鹰，这只猫头鹰平时本身没有攻击能力，不要被其干扰了。只不过这一阶段 BOSS 会频繁消失，而猫头鹰所在的位置就是 BOSS 现身的地方，因此他一旦消失后建议玩家快速跑开远离猫头鹰，以免被其现身后的落下攻击打中。此外这一阶段 BOSS 的纵斩准备动作高概率会变招为横斩，尽量小心，不要上当受骗。

本阶段最好的输出机会是在猫头鹰身上缠绕上火焰时，会向玩家发动一道地面火焰的危险攻击，需要跳开回避，之后 BOSS 必定会接一招突刺攻击，掌握这个规律之后便可以在躲开火焰后以识破应对其突刺。BOSS 只要半血以后躯干恢复就会明显变慢，只要平时保持对 BOSS 的压制和磨血，识破突刺没有失误的话，应该是可以在 BOSS 剩余 30% ~ 40% 时忍杀的。



## “龙之返乡”结局分支条件

1. 在完成了仙峰寺的屏风猿猴 BOSS 战，来到仙峰寺内殿并见到了变若之子后，可以从变若之子处得到“米”。只要前往过一次仙峰寺以外的地区，并在没有持有米的状态再度来见变若之子就可以重新拿到米。玩家可以自己用掉米，或是把米交给仙峰寺的老婆婆来换取情报。



2. 只要从变若之子处累计获得3次米，再从仙峰寺以外的地区回来后，会发现变若之子身体不舒服，这时需要将“柿子”交给变若之子，他吃下柿子后身体恢复，会再度给玩家米以及重要物品“给九郎的米”（柿子可以在仙峰寺修验道附近的祭奠帮处购入）。

3. 打败幻影破解僧获得潜水能力后，传送到仙峰寺的境内，在附近的水池底下可以发现重要物品“永旅经·虫赐之章”，将这本书交给变若之子。此外，假如玩家在击破弦一郎之前就已经来到仙峰寺正殿，那么在正殿中可以看见NPC“即身佛僧正”，同时提前直接拿到这本书。



4. 将“给九郎的米”交给皇子，获得“牡丹饼”，再将牡丹饼带回与变若之子对话。注意此时变若之子若不在内殿中，那么在抓猴子的幻廊中可以找到他，之后和变若之子进行关于牡丹饼的对话，可以了解到另外一种阻止不死的方法即归还龙胤。

5. 前往仙峰寺正殿侧门对门的洞窟（即前往五重塔拿仙峰寺拳法的洞窟），在深处仙峰上人的尸体上可以获得重要物品“永旅经·龙之返乡之章”，之后将这本书带回给变若之子，得知他要成为摇篮的话，必须获得两个蛇柿。

6. 还记得坠落峡谷的菩萨谷背后有条前往毒沼的路吗（旁边有个老婆婆会指引你），一路下到毒沼，进入右边的洞窟（洞窟旁有商人NPC“毒沼泽的祭奠帮”卖东西），原来这里是白蛇的巢穴，顺着白蛇的身体前进，同时小心避开从墙壁中冒出的敌人的攻击，直到发现前面有一座神社时，先不要继续前进（直接前往神社会被白蛇秒杀），而是去左边高台用傀儡术控制上面的猴子，这样猴子会自动当作诱饵吸引白蛇的攻击，玩家可以趁此机会进入神社，拿到重要物品“干蛇柿”，之后可以用勾绳前往毒沼，也可以直接用归佛回破旧寺庙。





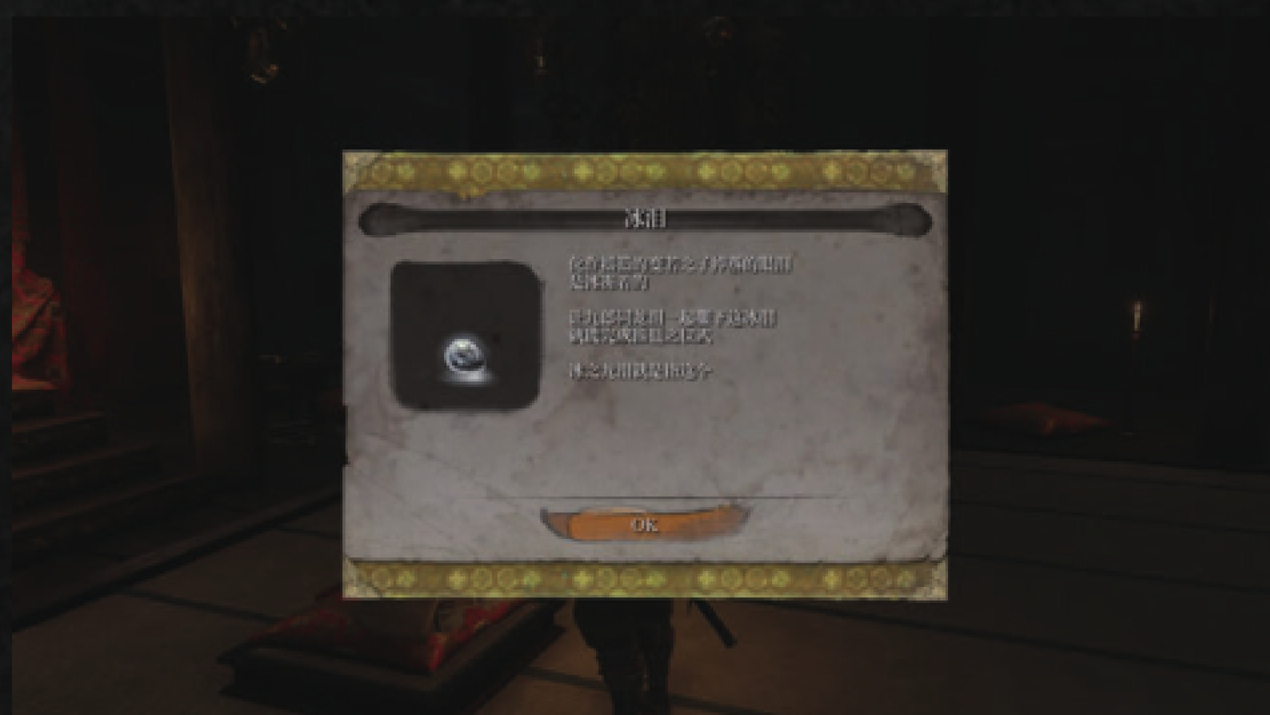
7. 拿到干蛇柿后前往金刚山仙峰寺，前往入口处附近的风筝装置处，用傀儡术控制旁边的乱波众，这样他会自动过去启动风筝。接着前往修验道前断桥附近的老婆婆处，跳上她旁边的大树桩，接着以风筝为支点可以飞跃到对面，再利用崖壁上的树木为支点可以跳到下面的洞窟，开启鬼佛“坠落之谷 洞窟”，从洞窟另外一面出来，发现下面就是白蛇，站在木桩上锁定白蛇，一跃而下将之忍杀可以获得重要物品“生蛇柿”，同时还可以获得成就/奖杯。获得两个蛇柿与其他条件的完成没有先后顺序，玩家可以先拿完蛇柿再发展其他剧情，不过拿蛇柿的过程中必须先拿到干蛇柿后，白蛇才会出现在仙峰寺。





8. 返回仙峰寺内殿，将两个蛇柿交给变若之子，切换一次地图回来会发现内殿的门被关上。在门外可以窃听到变若之子痛苦的声音。

9. 击败义父获得常樱之木，并在天守阁皇子居室点燃香炉，身上缠上香味后回到仙峰寺内殿，和恢复过来的变若之子对话，获得重要物品“冰泪”，至此“龙之返乡”的结局条件全部达成。



# 源之宫

1. 完成各种触发的结局条件后，终于可以开始攻略源之宫了，在点燃香炉，身上缠有香气的情况下，前往水生村后面的乘轿之洞（获得结宿之石的地方），进入损坏的轿子里，触发剧情。直接移动到了源之宫。先开启鬼佛“源之宫”，进门迎接 BOSS 战。



## BOSS战 破戒僧（宫内）

作为《只狼》最早宣传的 BOSS 之一，因为官方设置了逃课打法的关系，气场十足的破戒僧本体在本作中沦为了搞笑 BOSS。因为作为一个有 3 管血的 BOSS，其第 2 管血竟然是可以隐秘忍杀的，导致看起来很酷炫的影分身斩成为了笑话。第一管血招式和幻影破戒僧类似（除了大风车那招被移进了第三管血），小心上挑以及处理好突刺、下段两个危险技即可。尽量保证在桥左侧最高的那棵树下忍杀破戒僧，这样可以保证第一时间跳上树，破戒僧在桥上出现后直接锁定并跳下忍杀，可以跳过麻烦的影分身斩阶段。之后进入第三管血的战斗，BOSS 的动作会变得敏捷不少，弹好五连击大风车，注意远距离时 BOSS 飞扑过来的攻击。除此之外 BOSS 新增了一招会积蓄恐怖状态值的呕吐攻击，会单独使用也会在连招后使用，需要第一时间从侧面往 BOSS 背后跳开回避。这个阶段使用爆竹对破戒僧有奇效，保持使用 1 次爆竹 +4 刀的节奏进行稳定输出，纸人不够继续使用灰烬团就行了。

其实破戒僧第一管血也是可以忍杀的，使用月影糖进入战斗场地后在破解僧还未跳下之前，直接用钩绳攀登上桥左边的树并连续飞跃至最高的树上下蹲，等破解僧落地做出舞蹈姿势时可以直接跳下忍杀。



2. 击倒破戒僧后开启鬼佛“朱桥”，沿着右面的山崖来到下方的水中，进入一片水生建筑群。从这里开始会出现克苏鲁风格浓重的新敌人——宫中贵族，他们虽然体力很少，一刀便可击杀，但只要玩家处于他们的视线内，他们就会不断向玩家叠加老化诅咒的计量条，一旦计量条满玩家就会进入老化状态：削减血上限，移动极慢，无法回避及使用回生，一旦被敌人攻击就会直接死亡，非常恶心。因此对于这种敌人要么趁其不备忍杀，要么使用手里剑等远程武器击杀。



3. 穿过建筑后，先不要下水，攀上左侧的墙壁，之后登上房顶，这里的主要攻略路线是沿着屋顶一路前进，建筑的屋顶上还有敌人淤加美武士会阻拦玩家，源之宫中出现的淤加美武士根据使用武器不同有弓兵、刀兵、枪兵等诸多兵种（紫色兵种会使用落雷，威胁尤其大），忍杀并配合傀儡术，尽量避免以寡敌众的状况。一直到尽头下来，这里是一片庭院，庭院中栖息的狼会使用弦一郎同款的放雷攻击，伤害很高，建议使用手里剑等忍具迅速击破。

4. 庭院里侧可以开启鬼佛“水生宅邸”，这一片区域没有办法上屋顶，必须从建筑中穿过。从鬼佛进门后首先暗杀走廊上的贵族，房间里有一个老婆婆提醒玩家中央有大量贵族聚集，最好从侧面绕过。



5. 左转穿过屋子，小心避开中央庭院里贵族的视线（可以在屏风后移动），出来后先想办法用手里剑或隐秘忍杀干掉这里的两个贵族，而从左侧贴墙绕过桥，走左侧通道（万一遭遇敌人的话可以回头，用钩绳飞至屋子的天花板上躲避，一路沿着左侧贴墙走可以在对面看到一枪兵一贵族的组合，这里建议玩家不要强行冲过去（几乎一定会被老化），优先速杀贵族后再对付枪兵会比较保险。来到下一个鬼佛“赏花舞台”。从鬼佛左边可以上墙，之后可以在最左边的里侧找到精英 BOSS。

## 精英战 宫之樱牛

和火牛招式相同的精英敌人，从房顶落下可以忍杀其一半血量，之后用好爆竹即可。

6. 鬼佛前面是一座被鱼王锦鲤破坏的断桥，利用钩绳，以右侧的树枝作为支点飞至对岸。此时记住绝对不要跳入水中探索，否则会被远处精英 BOSS 的雷打成筛子。

7. 落地后从左侧绕到上方的宫中，这一带有不少使用蹴鞠的敌兵，攻击准且狠，注意小心前进，避免被敌人围攻。一面清理敌人一面往瀑布方向移动，利用瀑布悬崖上的树枝，可以用钩绳飞至大阶梯处，左手是宫门但无法打开，只能先沿着阶梯往下，击杀两个敌兵后通过中央房间，跳到下方的平台，向场景中央巨大的樱花树方向前进。

8. 在巨大樱花树前方的平台有许多敌人，建议使用月隐糖后从边上绕过去，开启鬼佛“巨大樱树”后，用钩绳飞过去，准备迎战精英 BOSS。



### 精英战 淤加美族长 静

这个精英 BOSS 只有一管血，很弱，虽然可以像弦一郎战中那样用返雷应付他的雷属性攻击，但其实没有必要，只需快速接近后进行连续攻击即可让其没有任何还手之力。

9. 打倒精英 BOSS 后可以自由探索源之宫的水下了，这里有许多宝鲤鳞片建议收集，注意水下还有一个无头，需要做好充足的准备再来挑战。无头附近有一个宝箱内有“佛珠”，记得回收。



10. 在水下的最左侧可以找到鲤鱼王的巢穴，穿过巢穴后可以到达宫殿后方，不过要注意和白蛇一样，玩家受到鲤鱼王的攻击会被秒杀（或者只剩一丝血），建议在下水前使用月隐糖，从左侧的废墟沿路前进相对安全一些。

11. 从巢穴另外一侧出来后利用钩绳一路来到陆地上方，开启鬼佛“皇宫内”，进入面前的建筑后干掉里面的所有贵族，旁边拿到最后一个“葫芦种子”，回头开门开启返回巨大樱树区域的捷径。之后从后门出来，沿着山路一路向上，路上的敌人都可以无视，途中可以开启鬼佛“神域”，最后在一个山洞中发现一具女性尸体以及一块大石头，选择参拜后进入 BOSS 战，胜利后玩家获得了重要物品“樱龙之泪”，之后则被直接传送会苇名城天守阁的皇子居室。



### BOSS战 白木老翁

拖延时间的战斗，不断击杀白色敌人即可削减 BOSS 的体力槽，场地中出现可以使用钩绳攀上的树木后。跳上再对下方的敌人跳下发动忍杀，可以触发一个特殊的大范围攻击，能一口气击破大量敌人。



### BOSS战 樱龙

不算带有解谜性质的屏风猿猴的话，这场算是本作最简单的 BOSS 战，战斗中无须接近樱龙，只要小心回避它的攻击就可以。接着使用钩绳飞至上方有落雷的树木顶端，玩家就会自动附带雷电，之后在落地之前放出雷电即可削减樱龙的体力。注意最好是趁着它发动下段攻击时上树，否则玩家上树时有可能正好被风吹走，浪费一次攻击机会。当樱龙的体力较低时所有树木会消失，它会进入发狂模式，攻击频率大幅度提升，玩家要做的就是小心回避，等待最后的两棵树木出现，以返雷将之击破。



## 苇名城 主城（内府来袭）

1. 在皇子居室中，玩家会发现苇名一心已经去世，而永真告诉玩家由于苇名一心的去世，内府军正大举入侵苇名城。现在玩家要做的就是从苇名城的密道带着皇子离开。

2. 从皇子居室书库的窗户来到天守阁楼顶，发现整个苇名城已经陷入一片火海，苇名城主城内以及城邑部分的所有鬼佛又再次失效。玩家依然要重新开启这些鬼佛。如果玩家此时返回破旧寺庙的话会发现佛雕师已经不在，不过玩家依旧可以在他的位置自己给自己强化忍具。

3. 苇名城内，内府军正和苇名军激烈厮杀，不想同时被两方势力围攻的话就不要凑热闹了，此时正城阶梯通向城邑部分的路已经被阻断，玩家若要回城邑区域，需要通过遗冢附近新架起的一座桥，可以直接到达桥下山谷的鬼佛（桥上有苇名军和内府军的士兵在交战），广场上还有精英 BOSS 把守，如果玩家之前没有漏掉的话，击破他后可以获得最后的三个佛珠之一。




## 精英战 赤备重吉

招式和蛇蛇重藏类似，只不过变成了喷火和火焰附魔，打法基本没有什么区别，尽量干掉周围的敌兵后再和其交战。



4. 城邑区域的改变较大，有大量燃烧地形，驻守的敌人都也非常强悍，在尽头会有一个单向的传送点，调查后玩家会被传送到先前和鬼形部战斗的区域，同时开启鬼佛"怨恨之火"，接下来是迎战BOSS"嗟怨之鬼"，这BOSS击破与否不影响剧情展开和结局，但是击破后可以获得对应奖杯以及2个最高级素材"源之琉璃"。

## BOSS战 嗟怨之鬼

这个BOSS难度较高，但与通关无关，属于隐藏BOSS的性质。和他的战斗方式更接近于《魂》系列"或《血源诅咒》打巨大BOSS。能够有效降低这个BOSS难度的道具为机关伞（需要升级到朱雀红莲伞），口哨（需要升级到爱哭鬼，升级爱哭鬼的重要素材"爱哭鬼的戒指"在击倒狮子猿饮水处的七面武士后可以获得），下面为大家介绍一下攻略技巧。

第一管血：开战之后全力接近BOSS，打这个BOSS要记住：要么远离要么接近，处于中距离是最危险的位置。接近后开始攻击，但不要贪刀。BOSS大部分招式都可以防御抵挡，惟一需要注意的就是BOSS使用左手挥动时，玩家一定要朝右前方垫步躲避，不然很容易被一套带走。BOSS跑开立马冲过去，竖直方向的下砸左右躲避，抛射火球的话奔跑朝前无视。BOSS高高跳起砸地的大招可以直接开伞防御，之后的派生斩能造成不少伤害。BOSS使用下段危险攻击时直接跳起就行。

第二管血：相比第一管血追加了两招，均是在远距离发动。一招是放出一个大范围的锥形火焰攻击，朝左右两侧奔跑跳跃即可躲避，然后使用勾绳接近BOSS。另外一招是放出大量带有追踪效果的火焰弹，加速绕圈奔跑就能躲开，除此以外和第一管血没有太大区别。

第三管血：这一阶段BOSS追加了非常致命的连续突进攻击，以及对反应要求较高的飞扑攻击，而火焰漩涡这招玩家只要靠近它，反而是攻击的好机会（需要躲开BOSS的连续回转攻击）。这一阶段强烈建议大家使用"爱哭鬼"逃课，靠近BOSS使用这一忍具的话会让BOSS陷入长时间的硬直，尽管只有3次生效机会，但已经足够玩家打掉BOSS差不多3/4的血了，最后坚持一下，就能胜利。



5. 如果不打嗟怨之鬼的话，玩家离开天守阁后只需直奔贮水城区即可，在贮水城区的鬼佛处还有一个精英BOSS，击败他后可以获得最后两个"佛珠"之一。

## 精英战 苇名七本枪 鬼庭主马雅次

招式和山内式部利胜相同，逃课打法可以先使用月影缠绕到身后处决BOSS第一条血，然后对旁边沮丧着的苇名杂兵使用血烟术，这时再暗杀旁边的武士大将使用傀儡术，就能二对一仅扣除七本枪一条生命值即可，七本枪单挑的话可能还不一定打得过武士大将。

## 精英战 水生氏成

天守阁旁边，一心楼下会出现新的精英敌人，打法与之前相同，只是躯干值和攻击力更高。

6. 沿着序章前往密道的原路前进即可，过桥后在密道前开启鬼佛"密道前"，穿过密道准备迎接最后的BOSS战。

## BOSS战 巴流 苇名弦一郎

除了增加了使用黑不死斩的大招后，他的招式和上一次打没有什么变化（不会用雷电了），依旧全力压制即可，下段危险技和射箭都可以打断，只需当心他霸体后的10连斩。

## BOSS战 剑圣 苇名一心

本作的最终BOSS，总共3管血，算上弦一郎在内要打4管血，看似吓人，但其实弦一郎阶段和一心的第一管血规律都很好把握，只要攻克作为难关的一心第二管血，距离通关就不远了。

第一管血：招式和修罗结局的老年一心差别不大，少了投技多了一个气势十足的龙闪（画面效果是一道巨大的冲击波）。打法也差不多，4连斩拼好刀，居合时远离他，等放完十文字斩后上去攻击（对自己有信心的玩家也可以尝试弹开），一字斩闪避后攻击。BOSS一脚踢开玩家时就意味着要用突刺了，识破即可。至于龙闪因为起手动作很明显，一个侧闪就可以躲开。操作熟练的话，基本上可以在30%血左右就忍杀一心。强烈推荐在一心使用居合斩时主动靠近，那么便只会突刺一下接一个下段横扫，是跳起来踩他的好机会。

第二管血：这个阶段过一段时间一心的武器会换成了长枪和火铳，招式多变并且判定极大，初面对时会让人觉得完全无从下手。因此也有了全程绕着场地跑圈，等他出跳劈后再上去蹭刀的打法。不过这种打法耗时极长，BOSS 跳劈后有可能接 4 连火铳或高速突进斩，4 连火铳后会高概率接一个危字攻击，分清楚是下段还是突刺后是个打他躯干值的机会。这一阶段要打快还是需要大胆靠近 BOSS 拼刀，之后利用其发动突刺的机会进行识破来削弱其躯干值。BOSS 会触发突刺的连招主要有长枪横扫后跳→火铳四连→突刺、挥刀→长枪横扫→突刺或踩踏后突刺等，记住这几个连招顺序，提前做好识破突刺的准备，其他招式则尽量以防御或弹开为主。不过也要小心 BOSS 的危险攻击有时候会突然变成下段，这个变化只能从 BOSS 手上的动作来观察，需要玩家慢慢熟悉。BOSS 原地蓄力的圆形横扫其实靠近他，等蓄力结束瞬间踩一下他即可躲避。

第三管血：追加了连续冲击波攻击和弦一郎同款雷电攻击，前者气势十足但其实很好回避，后者同样采取返雷应对即可，成功对 BOSS 造成打雷状态后，是玩家发动输出的好机会。其他招式和上一阶段相比没有变化，只要确保返好 BOSS 的每一次雷电，胜利就在眼前。



7. 战斗胜利后调查受伤的皇子，在最后的结局选项中，选择让其服下“樱龙之泪”则进入“斩断不死”结局；选择让其服下“樱龙之泪”与“常樱之花”则进入“回归常人”结局；而选择让其服下“樱龙之泪”与“冰泪”则进入“龙之返乡”结局。看完 Staff 画面后系统会询问玩家是否进入二周目，若选择不进入二周目那么玩家会出现在破旧寺庙中，可以继续去回收各种剩余的收集要素，想要进入二周目的话调查破旧寺庙中央的鬼佛即可。





# NPC 支线剧情

## 无头与七面武士

游戏中共有 5 个无首精英怪和 3 个七面武士，都是特殊的精英敌人，只对成就 / 奖杯有需求的玩家可以直接略过无首。应付这两类敌人，首先需要神之飞雪这个道具提升攻击力，否则很难造成伤害。

无首战斗时玩家将不能奔跑，并且敌人的攻击会累计恐惧值，建议获得了紫斑歪嘴葫芦或者备足驱怖粉后再去挑战。打法没有太多讲究，敌人的攻击非常缓慢。水中的无首无需 BUFF，而且只有一条生命值，只要不贪刀难度更低。

七面武士则简单许多，基本上只要上了 BUFF 追着猛砍就好。第二条血会瞬移，并释放类似“《魂》系列”的灵魂洪流，左右奔跑即可躲避。



### 无首 1

城邑外围 虎口阶梯处出发，在原先赤鬼下一个场景，武士大将山内典膳所在的位置右侧，朝右侧神社方向前进，根据图示跳进洞口既能看到无首。胜利后获得哼将之降灵。



## 无首 2

苇名之底 隐秘森林出发，迷雾下层既能看到无首，胜利后获得月影之降灵。



## 无首 3

崩落山谷 社下山谷出发（也就是白蛇神社的正下方），到达有许多墓碑获得佛珠的位置，跳进水池潜水到达尽头即可找到，胜利后获得刚躯之降灵。




## 无首 4

苇名主城 遗冢出发朝白蛇神社的方向移动，从桥上跳进旁边的水池中既能看到无首，胜利后获得哈将之降灵。



## 无首 5

源之宫 巨大樱树出发，跳进水中潜水既能看到无首，胜利后获得夜叉戮之降灵。

## 七面武士 1

地牢 投身之所出发，旁边的大坑内便能看到七面武士，胜利后获得纸人漂流。

## 七面武士 2

源之宫 赏花舞台出发，瀑布下方即可发现七面武士，胜利后获得源之琉璃。



## 七面武士 3

苇名之底 毒沼出发，回到之前与两只狮子猿战斗的场地，会出现新的七面武士，胜利后获得爱哭鬼的戒指。

## 寻风车的太郎

从金刚山仙峰寺出来可以预见哭鼻子的太难，与其对话会要玩家帮他找风车。



传送到寺院境内鬼佛，按照图示位置前进穿过之前打铠甲武士的走廊，正前方即可获得红白色风车。



之后从左侧落下，按照图示走上栈道，攀爬悬崖峭壁到达尽头可以获得洁白的风车。同时这也是前往钟鬼佛堂的路。

## 交付洁白的风车

交付洁白的风车后会要求玩家对其使用忍义手神隐，之后太郎会前往抓猴子的幻境，与其对话可以获得太郎柿，支线剧情结束。

## 交付红白的风车

游戏初期城邑外围 虎口阶梯会有一名情报商人穴山，如果在他这里购买情报后，会要求帮忙询问苇名士兵需要什么。在遗家前往白蛇神社的桥上可以偷听到他们需要盐。

之后再与情报商人对话更新任务，要求玩家帮他找个身材魁梧的人，再与太郎对话即可让太郎前往情报商人穴山那，之后情报商人会开始出售物品（无关键道具）。

同样在地牢中与 NPC 施术师对话，他也会要求玩家帮他找个身材魁梧的人给他做实验，如果让太郎和尚过来后会使之死亡，玩家获得强化素材脂蜡瘤（廉价的强化素材）。



## 阵左的余生

在未进入游戏第二幕前，玩家从贮水城区前往游戏一开始的出生点，沿途会遇见隈野阵左卫门，与其对话即可触发支线任务。

阵左卫门可以像太郎和尚一样介绍给情报商人或是施术师，给情报商人的话在第三幕这两名 NPC 便不会阵亡，而且会给玩家一个折扣道具。如果玩家不介绍的话，阵左卫门会移动到水生村凛之前，在击杀凛之后与其对话阵亡，给予玩家道具“阵左的裰袢”。

## 鲤鱼王

玩家会在三年前平田宅与源之宫遇见两名壶人，平田宅的壶人就在区域一开始的河水中央，而源之宫的壶人比较隐秘。首先传送到源之宫 皇宫内，从图示位置勾绳爬进洞口，从洞口另一侧出来便能看到新的鬼佛和旁边的壶人维盛。



之后继续从源之宫 皇宫鬼佛处移动，按照图示勾绳位置到达鬼佛 喂食处，这里会有一名 NPC，站在河边还能给鲤鱼王喂食。







两个壶人使用鳞片交换一定数量的东西便可以获得“真正尊贵的饵食”，这里务必存留 12 个鳞片，在源之宫的壶人处优先获得 2 个源之琉璃。

将“真正尊贵的饵食”投喂便会毒死鲤鱼王，而投喂哪个壶人的饵食，哪个壶人就会变成新的鲤鱼王，同时壶边上可以获得 1 个源之琉璃。如果玩家在之前有普通的饵食，先投喂可以在旁边的 NPC 处获得鳞片。毒死鲤鱼王后两个壶人的商品会合并到那个没有变鲤鱼王的壶人身上。

被毒死的鲤鱼王会躺在与狮子猿战斗的场景内，获得“鱼王的白须”，将鱼王的白须交给喂食旁边的 NPC，支线剧情便会结束。

## 成就 / 奖杯篇

| 奖杯总数 | 34 | 铜杯 | 18 | 银杯 | 11 | 金杯 | 4 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| 成就总数 | 1000 点 /34 个 |
|---|---|
| 全奖杯/成就难度 | 4/10 |
| 全成就所需时间 | 50小时以上 |
| 在线成就/奖杯 | 无 |

| 最少通关次数 | 2 |
|---|---|
| 有无会错过的成就 | 有 |
| 成就BUG | 无 |
| 特殊需求 | 无 |

本作的全成就难度不大，“死斗的尽头”包括两条不同路线中的专属 BOSS，一周目内无法兼顾，利用 USB 或在线备份记录的方式，理论上最少需要二周目。具体方式为一周目无视修罗结局，只需完成其他三个结局的条件并击破三年前平田宅邸的义父，打完包括怨恨之鬼在内的所有 BOSS，在结局前利用存档备份拿完三个结局奖杯，同时确保拿完一周目内的 6 块源之琉璃，体力和葫芦也可以提升至最大。二周目在面对义父的选项之前备份记录，先走修罗结局拿到结局奖杯以及击破所有 BOSS 的奖杯，之后再用旧记录覆盖，打完义父继续流程攻略源之宫，只要拿完剩余 4 块琉璃用于强化忍具（除了源之琉璃之外其他素材都可以刷），最后花点时间刷经验学会全部技能即可。

想尽快白金的玩家千万不要使用那个集齐面具后对技能提升攻击力的功能，因为随着玩家习得技能点越来越多，每获得一点技能所需经验也会水涨船高，如果前面玩家花费了太多技能点提升攻击力，就意味着后面要额外多刷几十、几百万的经验才够升满技能。

**只狼**
解锁条件 获得所有奖杯

**死斗的尽头** 70点
解锁条件 击败所有头目
获取方法 不包含精英BOSS，仅包含主线剧情中会给予玩家战斗记忆的BOSS。修罗结局与其他结局的最终BOSS不同，三年前的义父以及嗟怨之鬼也是可选BOSS。

**纵横苇名** 60点
解锁条件 到达全部地图
获取方法 非修罗结局必定获得的成就/奖杯。

**忍义手之炉火纯青** 60点
解锁条件 将全部忍义手强化至极限
获取方法 需要12个源之琉璃，而一周目最多只能获得6个。
- 嗟怨之鬼掉落2个
- 源之宫壶人出售2个
- 毒死鲤鱼王壶人处拾取1个
- 源之宫七面武士掉落1个
- 雷贡可以在内殿入侵后击杀赤备士兵获得
- 金刚屑为武士大将掉落
- 两种蜡瘤通过击杀源之宫的吸精贵人（蓝衣）掉落
- 冒烟松脂在河对面一栋房屋的楼顶

**登峰造极** 60点
解锁条件 习得全部技能
获取方法 获取方法：本作最耗费时间的成就/奖杯，推荐后期在苇名城 城邑户口阶梯处，一路暗杀赤备士兵。高周目敌人的经验值成倍增加，例如五周目的敌人经验就是一周目的五倍。

**义手忍具一应俱全** 60点
解锁条件 获得全部忍义手

**忍杀忍术应有尽有** 30点
解锁条件 习得全部忍杀忍术

**体力值巅峰** 30点
解锁条件 将体力强化至极限
获取方法 共计40个佛珠，精英敌人掉落29个，地图拾取10个，商店出售1个。一周目获取过的佛珠二周目会变成钱袋，而没获取的仍然可以获取。

**掉落**

苇名城外精英怪（4）：武士大将河原田直盛、赤鬼、武士大将山内典膳、火牛
平田宅精英怪（2）：忍者杀手、蚺蛇重藏
苇名城精英怪（4）：七枪山内式部利胜、孤影众太刀足、武士大将松本内藏佑、佐濑甚助
金刚山精英怪（2）：铠甲武士、长手蜈蚣仙云
崩坏峡谷精英怪（2）：蛇目白藤、长手蜈蚣峰云
苇名之底精英怪（5）：蛇目白秋、无头狮子猿、狮子猿、牛饮德次郎、凛
苇名城（忍军来袭）精英怪（3）：赤鬼、孤影众忌手、孤影众枪足之正长
平田宅（义父的铃铛）精英怪（2）：孤影众太刀足、蚺蛇重藏
源之宫（2）：宫之樱牛、淤加美之长静
苇名城（内府来袭）精英怪（3）：七本枪鬼庭主马雅次、赤备重吉、水生氏成

**拾取**

1.苇名城 正门，天狗所在塔楼上层获得。
2.平田宅回廊，挂画暗门内开启宝箱获得。
3.苇名城主城武士候命室，正常流程勾绳处下方有两名苇名武士的位置，挂画暗门内开启宝箱获得。
4.金刚山正殿，正门出去下方水池内拾取。
5.坠落之谷往下山谷，反方向移动，三个墓碑前拾取。
6.坠落之谷铁炮要塞，长手百足麟场景地面有个地洞，尽头拾取。
7.苇名之底毒沼，佛像头顶拾取，在前往两只狮子猿的路径中途，左拐向上即可到达。
8.苇名之底水生村佛像旁边的水中，开启宝箱获得。
9.苇名之底水车小屋，村长家阁楼获得。
10.源之宫水下无头附近的宝箱内拾取。

**购买**

苇名城主城地牢入口商人出售。

**顶级伤药葫芦** 30点
解锁条件 将“伤药葫芦”强化至极

**断绝不死** 30点
解锁条件 到达“断绝不死”之结局

**复归常人** 30点
解锁条件 到达“复归常人”之结局

**龙之还乡** 30点
解锁条件 到达“龙之还乡”之结局

**修罗** 30点
解锁条件 到达“修罗”之结局

**剑圣 苇名一心** 30点
解锁条件 击败“剑圣 苇名一心”

**秘诀真传** 30点
解锁条件 习得任意流派的绝技

**琉璃之强化** 30点
解锁条件 使用琉璃强化任意的义手忍具

**拜刀** 20点
解锁条件 从九郎处受领“楔丸”

**忍义手** 20点
解锁条件 得到忍义手

**祭奠帮** 20点
解锁条件 邂逅祭奠帮

**起死回生** 20点
解锁条件 首次以“起死回生”复苏

**鬼庭形部雅孝** 20点
解锁条件 击败“鬼庭形部雅孝”

**幻影之蝶** 20点
解锁条件 击败“幻影之蝶”

**苇名弦一郎** 20点
解锁条件 击败“苇名弦一郎”

**狮子猿** 20点
解锁条件 击败“狮子猿”

**狮子猿之断绝不死** 20点
解锁条件 用不死斩断绝“狮子猿”之不死

**观猴、闻猴、言猴** 20点
解锁条件 抓获“观猴、闻猴、言猴”

**巨型忍者 枭** 20点
解锁条件 击败“巨型忍者 枭”

**超越父亲** 20点
解锁条件 在平田宅邸击败“巨型忍者 枭”

**破戒僧** 20点
解锁条件 击败“破戒僧”

**拜泪** 20点
解锁条件 击败“樱龙”，拜领龙泪

**苇名一心** 20点
解锁条件 击败“苇名一心”

**怨恨之鬼** 20点
解锁条件 击败“怨恨之鬼”

**白蛇神** 20点
解锁条件 忍杀“白蛇神”

**鱼王锦鲤** 20点
解锁条件 忍杀“鱼王锦鲤”



| 刺客信条Ⅲ 高清重制版 | | Ubisoft |
|---|---|---|
| Assassin' s Creed 3 Remastered | | 动作冒险 ｜ 中文版 |
| 2019年2月15日 | 本地1人 | 无对应周边 |
| 售价为279港币 | | |

PS4 XOne

本文对应语言版本：简体中文
本文对应游戏版本：1.01

**本作一共包含两个游戏：《刺客信条III》的完整版和《刺客信条 解放》。纵观系列，这两款游戏讲述了美国建国时期北美刺客分部的重新崛起，作为“肯威三部曲”的首部兼终章故事，本作无论是剧情还是游戏部分都有很多可圈可点的地方。和之前的版本相比，这两款游戏除了画面上的强化以外，还修正了一些原版曾出现过的BUG和流程。可惜的是，作为《刺客信条 奥德赛》黄金版的附送内容之一，本作的PS4版数字版暂时没有中文，只有XOne和实体版才有，幸好存档是共通的。**

文 三日月 美编 雷普利

# 全成就/奖杯攻略

## 综述

| 奖杯总数 | 铜46、银7、金1、白金1/55个 |
|---|---|
| 成就总数 | 1000点/55个 |
| 完美难度 | 5/10 |
| 完美所需时间 | 50小时以上 |
| 在线成就/奖杯 | 0 |
| 最少通关次数 | 1 |
| 有无会错过的成就/奖杯 | 无 |
| 成就/奖杯BUG | 有（俱乐部挑战以及DLC的100%） |
| 特殊需求 | 无 |

## 完美路线

《刺客信条III》是历代中内容比较丰富的一作，因为它不是单纯地将数量众多的收集一股脑塞给你，而是放置了形式多样的支线和探索内容供玩家游玩。要想全成就/白金，玩家基本要把游戏的方方面面都玩透。《刺客信条III 高清重制版》将原版的一些BUG和流程中故意刁难人的部分改了，然后塞了一些新BUG进去（喂）。总的来说，本作的完美难度不高，但需要耗费大量的时间。有玩过原版的玩家会节省一些时间。

1. 主线流程全100%，在挑战的过程一旦失败就立即读取检查点，大部分都是一些很简单的要求，难点可参考下文。另外在流程途中可以顺路完成一些收集，解锁杂货店，并且完成沿途上看到的解放任务。这部分可以解锁的奖杯有：

如梦初醒
亲爱的父亲
纵横交错
末日近了
恩将仇报
神秘嘉宾
你喜欢那些苹果吗
英雄的诞生
圣殿骑士哭泣之日
英国人才喝茶
敌人的眼白
笼中之狼
从海路来就挂两盏
严酷的期望
困难的结局
真理的总合
完美主义者
结尾

2. 通关之后就可以开始跑解放任务、全收集、支线任务、海战任务等。优先度最高的是家园任务、下水道探险和解放任务，家园任务可以增加商队贩卖的商品种类、下水道可以解锁更多的传送点、解放任务可以让玩家招募刺客。完成这些任务后，在全收集或者跑路的过程中就可以顺便开始接契约锻炼自己招募来的刺客小弟，并且开始用护送队开始赚钱。最终的目的是达成100%。这部分可以解锁的奖杯有：

非凡之人
家庭聚会
专利未明
完全收藏
最早的玩家
博得满堂喝彩
基德手套
一干二净
企业家，不是海盗！
非请勿入
声誉良好
船侧内倾
全民英雄
随风飘荡
完全攻略者
多工处理
最优秀学生奖
猎师爆弹

3. 然后是查漏补缺，直到将本篇的内容全部搞定。

4. 最后便是DLC的成就/奖杯。必须注意的是，如果玩家是直接接着本篇的存档开始玩DLC，很可能会出现支线任务完成进度清空的恶性BUG。避免办法也非常简单，直接开一个新

档就行。本身继承存档就没有任何好处，开个新档是最保险的。这部分可以解锁的奖杯有：

独特的熟悉
披着羊皮的狼
文明与野蛮
西点代价
空中飞人
新茶党
措手不及
后劲
如果我办得到
常在我心



**刺客大师** -点/
解锁条件 取得所有奖杯

**如梦初醒** 10点/
解锁条件 再次进入阿尼姆斯
获得方法 剧情相关，不会错过。

**亲爱的父亲** 20点/
解锁条件 完成现代－体育馆
获得方法 剧情相关，不会错过。

**纵横交错** 20点/
解锁条件 完成现代－摩天大楼
获得方法 剧情相关，不会错过。

**末日近了** 20点/
解锁条件 完成现代－阿布斯泰戈
获得方法 剧情相关，不会错过。

**恩将仇报** 20点/
解锁条件 打开神殿之门并得知戴斯蒙的命运
获得方法 剧情相关，不会错过。

**神秘嘉宾** 20点/
解锁条件 完成段落1和2
获得方法 剧情相关，不会错过。

**你喜欢那些苹果吗** 20点/
解锁条件 完成段落3
获得方法 剧情相关，不会错过。

**英雄的诞生** 20点/
解锁条件 完成段落4
获得方法 剧情相关，不会错过。

**圣殿骑士哭泣之日** 20点/
解锁条件 完成段落5
获得方法 剧情相关，不会错过。

**英国人才喝茶** 20点/
解锁条件 完成段落6
获得方法 剧情相关，不会错过。

**敌人的眼白** 20点/
解锁条件 完成段落7
获得方法 剧情相关，不会错过。

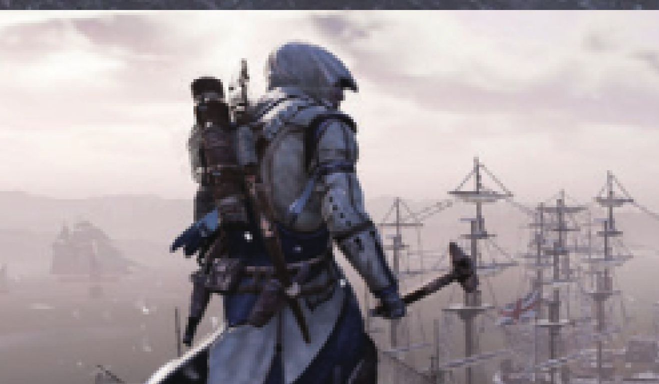
**笼中之狼** 20点/
解锁条件 完成段落8
获得方法 剧情相关，不会错过。

**从海路来就挂两盏** 20点/
解锁条件 完成段落9
获得方法 剧情相关，不会错过。

**严酷的期望** 20点/
解锁条件 完成段落10
获得方法 剧情相关，不会错过。

**困难的结局** 20点/
解锁条件 完成段落11
获得方法 剧情相关，不会错过。

**真理的总合** 50点/
解锁条件 完成段落12
获得方法 剧情相关，不会错过。



**完美主义者** 40点/
解锁条件 100%完成所有主要任务的任务限制
获得方法 和原版相比，重制版100%完全同步条件的难度要降低了不少，主要原因是育碧调低了原版中不少故意刁难人的部分（例如前作中让无数英雄尽折腰的最终战“追逐李”）。部分章节的难点如下：

章节4第一节“捉迷藏”
不犯错找到所有小孩的要点是不断调查线索，最后就能确定小孩的位置，4分钟是绰绰有余的。

章节4第三节“狩猎课程”
陷阱只对于小型猎物有效，大型猎物诸如鹿会将陷阱踩烂，但诱饵本身会将大型猎物迎来。如果运气不好用光诱饵的话请读取检查点。

章节5第四节“河上救援”
最后部分直接在树枝上往目标跑时，爬到末段时对准NPC直接跳水。虽然理论上会碰到水，但实际上碰到水前就会触发动画，顺便完成目标。

章节7第三节“冲突一触即发”
穿越查尔斯镇的邪道是直接往小镇右方房屋后跑，这里并不会被炸到，虽然系统会提示这里不能通行，但实际上玩家可以爬过围栏前进。

在船上保持不被发现的最好方法是利用弓箭或者毒镖在高处射杀敌人，使用弓箭请不要直接按Y/△键射击，而是按下X/□键拔出弓后射击。使用弓箭的同时小心只能射击落单的敌人，要不然在射击的同时会被其他敌人发现。

最后，掷弹兵只有一个，外表是一个穿着苏格兰裙的壮汉，这个敌人放到最后解决就好。

章节7第四节“碉堡山战役”

穿越战场的部分玩家需要在敌方开火的间隙在掩体间穿梭，玩家通过掩体被射击后扬起的尘土来判断敌人射击的时机，一旦尘土扬起，便是前进的正确时机。

上山后的潜入路线为东边（一般是玩家上山后的左边），沿着草丛小心潜行，沿着红色警戒圈的外围潜入。中途会遇到两个杂兵，玩家可以用草丛直接无视绕过去，也可以出手杀死（不会影响同步条件）。爬上树后再跳到旗杆上，最后空中刺杀即可完成同步条件。



章节8第三节“公开处决”

在章节开始会进入子弹时间，玩家需要不顾一切地往希基处冲刺，然后按B/〇键扑倒目标。目标站起来后立即砍一刀，希基会格挡一下接下来大概率立即还击一刀，反击后直接连点B/〇键将其拉过来。此时杂兵也已经追了上来，解决两个杂兵后再解决目标即可。如果时间来不及的话，再重复以上的过程将希基再拉回来。

另外中途小心不要被平民撞到，如果玩家被撞倒了希基却没有撞到平民的话，那么基本就可以重来了。

章节10第一节“替代方案”

目标逃的速度很慢，但要想高空扑倒目标惟一的机会是目标重点前的小巷左侧的阶梯。玩家需要在冲刺的过程中对准下方的目标按下B/〇键才能将其扑倒。

章节11第二节“李的背水一战”

在屋顶间潜行可以保证不被觉察，中途遇到的敌人用弓箭远距离射击即可。

章节12第二节“追逐李”

和原版相比，由于路上行人数量减少了，本关的难度也随之降低了很多。第一次遇到射击的敌人直接往右绕过去，第二批敌人直接从左边跳下去。进入火场后立即往右爬，船梁上的移动可以慢一些，李此时几乎不会和玩家拉开距离，小心移动以免被火烧到。最后的路线都是一条直线，也没什么难点。



遇到第二批敌人时直接往左走

### 非凡之人 10点

**解锁条件** 完成凡人的百科全书

**获得方法** 虽然在完成段落6后就能开始，但笔者还是推荐在通关之后，并招募所有定居NPC之后再来解锁这个成就/奖杯。NPC在根据地会自己“找点事干”，玩家只需要跟着他们，等着他们做出特定动作的时候，对准他们按下LB/L1键即可。通过鹰眼观察，如果NPC是金色的就代表他们正在活动。

另外NPC需要完成和他们相关的家园任务后才会有动作，刷动作的方法也非常简单。玩家只需要走近NPC然后观察，如果没动作的话就走远一点再折返，如何重复即可刷完。

全员动作如下：

铁匠——钉马蹄铁、磨刀、修理车轮、在熔炉打铁

医生——在旅馆玩游戏、看病、在大树下写笔记、采药草

农夫——喂鸡、碾谷、用工具耕田、在菜园工作、挤奶、养蜜蜂、烤面包

女猎手——保养猎枪、烤兔子、剥鹿皮、检查陷阱、磨刀

旅馆主人——杀猪、烤鹿肉、在旅馆内招待客人、榨苹果汁、踩葡萄

矿工——检查油灯、挖矿、保养工具、在河里淘金

伐木工兄弟——搬木材、喝酒、锯木头、劈柴

木匠——在伐木工处买木头、检查栅栏、做凳子、刨木材、保养工具

裁缝师——帮人量尺寸、在猎人处买毛皮、缝制布料、做衣服、洗衣服

### 专利木明 10点

**解锁条件** 打造富兰克林的一项发明，用来装饰你的庄园

**获得方法** 这个实际上和其中一个收集：富兰克林的年鉴挂钩，收集完书页和所需的素材后，调查商店或者大宅的账本即可打造发明。

### 家庭聚会 10点

**解锁条件** 招募任何一名工匠，让他定居在家园中

### 完全收藏 20点

**解锁条件** 找齐所有能定居在家园中的角色

**获得方法** 全员如下：

铁匠
医生
农夫
女猎手
旅馆主人
矿工
伐木工兄弟
木匠
裁缝师
教士

### 最早的玩家 20点

**解锁条件** 在家园中赢得一场迁棋、莫里斯棋和滚球比赛

**获得方法** 本作中最难的成就/奖杯之一，除了练习以外别无他法。在主线流程中赢下的比赛并不计算在内，玩家需要在自由探索部分完成这个成就/奖杯。

### 博得满堂喝彩 10点

**解锁条件** 探索渥寇特堡

**获得方法** 这是基德船长藏宝图系列的第一个任务，这个任务需要玩家收集一定数量的“老独脚小饰物”后才会解锁。收集完成后前往港口的“港务长官”处即刻触发任务。

顺便一提，这也是所有海军任务的触发点。

### 基德手套 20点

**解锁条件** 揭露橡树岛的谜团

**获得方法** 这是基德船长藏宝图系列的最后一个任务，这个任务需要玩家收集全部的“老独脚小饰物”后才会解锁。

### 一乾二净 30点

**解锁条件** 搭乘爱奎拉完成所有海军任务

**获得方法** 海军任务的标记为黄色的圣殿骑士十字标志。

### 企业家，不是海盗！ 20点

**解锁条件** 完成全部12个私掠者契约

**获得方法** 12个私掠者契约分别位于4条航线上，每条航线各4个，完成后可以降低航海贸易的风险，这同时也是游戏100%完成度的要求之一。

### 舷侧内倾 10点

**解锁条件** 升级爱奎拉

**获得方法** 虽说要想解锁成就/奖杯只需要升级一次即可，但要100%的话，玩家还是需要全部升级的。全部升级需要104500的金钱。

### 非请勿入 10点

**解锁条件** 被邀请加入俱乐部

**获得方法** 本作共有4个俱乐部，分别是：

狩猎协会
开拓者人
波士顿拳击手
盗贼工会

这些所谓的俱乐部实际上就是本作的挑战系统，挑战大多只要按照指示去做就可以了。惟一需要注意的是开拓者人的阶段2挑战中有一个要求玩家听完所有华盛顿的对话，玩家能在通关后在纽约找到华盛顿（在地图上会显示为“W”）。

然而如果玩家是在触发挑战前就去找华盛顿聊天的话，很可能会出现对话完毕但挑战却完成不了的BUG。不幸遇到这个BUG的玩家可以重玩章节9的第一节“下落不明的补给品”，然后在那个章节和华盛顿对话两次即可。



### 声誉良好 20点

**解锁条件** 完成任一俱乐部的所有挑战

### 全民英雄 20点

**解锁条件** 解放波士顿或纽约的所有地区

**获得方法** 每个城市各六个地区，一共有六个地区，分别对应六个可招募的刺客。

### 大富翁先生 10点

**解锁条件** 派遣护送队到波士顿、纽约和开拓地

**获得方法** 在大宅选择账本，然后选择交易即可派遣护送队到交易地点。另外玩家还需要在波士顿和纽约解锁至少一个商店作为护送队的目的地，可解锁的商店会在大地图里显示为黄色的感叹号。




### 随风飘荡 20点

**解锁条件** 取回富兰克林年鉴中的每一页纸

### 完全攻略者 30点

**解锁条件** 完成进度追踪系统中的所有条目

**获得方法** 所有条目包括：

主线任务全100%
俱乐部全挑战完成
全解放任务完成
六个同伴全升级为最高等级（刺客）
全收集完成，其中包括36页年鉴、宝箱（不包括航海任务出现的宝箱）、50根羽毛、24个老独脚小饰物
征服全堡垒（一共七个）
完成基德船长宝藏系列任务
全地底通道出口解锁（波士顿10个，纽约11个）
完成全部市民任务（暗杀契约、信使任务、收集需求）
全部海战任务，同时完成所有额外条件
全部家园任务

除了消耗时间的收集部分以外，海战任务100%是完成所有项目的最大难点之一。首先玩家要做的事情当然是尽量将爱奎拉升级到最强状态。其中最难的章节为私掠者契约中的“巨人与风暴”，玩家需要射击敌船弱点击沉3条敌船，敌船只有3条。

弱点位于船头，弱点暴露后会出现一个巨大的圆圈提醒玩家，此时使用旋轴炮瞄准，准星变红发射就能秒杀敌船。难点在于如何打出这个弱点，笔者建议通过撞击或者朝船头炮击来达成。由于本作中敌船没有血量显示，玩家只能通过目测来判断敌船的损伤状况。如果觉得打得差不多的玩家可以使用旋轴炮来磨血，在弱点没有出现的情况下，虽然旋轴炮的准星不会变红，但还是会对敌船造成细微的伤害。最后由于是在暴风雨中作战，不想敌人走来走去的玩家可以考虑先用链型弹限制敌方的移动。





另一个难点则是基德船长系列任务的最后一个任务“橡树岛”，玩家需要在不使用远程武器的情况下杀死三只狼。难点在于这里对付狼的QTE要求的按键时机非常严格，很难把握。最简单的方法是买上三根毒飞镖，战斗开始后立即爬上右侧的树枝，然后用三根毒飞镖杀死三只狼，毒飞镖并不算作远程武器。

### 多任务处理 20点

**解锁条件** 完成进度追踪系统中50%的条目

### 火上叉烤 10点

**解锁条件** 用火枪使出双重暗杀

**获得方法** 捡一把敌人的火枪，然后找一组两人站在一起的敌人，在其成一直线的时候使出冲刺刺杀即可。

### 马戏表演 10点

**解锁条件** 用单发火炮射击杀死15名守卫

**获得方法** 在章节十的第3节“蒙茅斯战役”中，玩家可以使用火炮。敌人会一排一排地上前，玩家只需要找两排站得比较近的，然后往他们中间开火即可。失败的话直接读取检查点即可。

### 掠食者 10点

**解锁条件** 使用绳镖吊死5名敌人

**获得方法** 吊死的敌人的方法是站在横梁或者树枝上，然后往下方的敌人发射绳镖，按住Y/△键的同时利用摇杆往下跳。

### 侠盗王子 10点

**解锁条件** 搜刮一个护送队但不杀死任何守卫

**获得方法** 切换成拳头然后开打就行，小心不要把敌人往物体上撞，或者给地面上的敌人“补刀”，这样做是会当成“杀死守卫”。另外护送队只会在地图“开拓地”出现。

### 该来的你躲不掉! 10点

**解锁条件** 使用人肉盾牌阻挡射击线开火5次

**获得方法** 射击线出现后有特写，玩家随着抓一个倒霉蛋过来就可以当人肉盾牌（A/×键）

### 猎师爆弹 20点

**解锁条件** 变成完全的恶名昭彰，并在恶名值降低前杀死10名猎师

**获得方法** 猎师会在玩家警戒度最高（也就是恶名昭彰）出现，他们一般独自行动，而且对玩家穷追不舍。只要玩家一直处于这个状态，就会不断被这种敌人缠上。

### 最优秀学生奖 20点

**解锁条件** 有一名训练生达到刺客等级

**获得方法** 训练生提高等级的方法是完成契约，在游戏的任何时候按下LB/L1键，然后按X/□键开启契约画面。本作的契约一旦完成就不能重复触发，但任务数量很多，足够让六个训练生全部练到刺客等级。

### 森林奔跑者 10点

**解锁条件** 在所有的销售点交易未受损。

**获得方法** 解锁条件翻译有点问题，实际上玩家只需要在所有地区总共九间商店贩卖一次未损伤的动物毛皮即可。在本作中，所有用弓箭或者袖剑杀死的猎物都会掉落未损伤毛皮。

### 目击者 10点

解锁条件 亲眼目击一只掠食动物杀死一名敌人

获得方法 一般情况下会在游戏中自动解锁，玩家只需要小心不要在这个过程中被掠食动物发现并进入冲突状态就好。

### 结尾 30点

解锁条件 完成在开发团队名单跑完后解锁的所有后记任务

获得方法 剧情相关，不会错过。

### 独特的热悉 10点

解锁条件 收到意料之外的礼物（暴君华盛顿王：恶名）

获得方法 剧情相关，不会错过。

### 披着羊皮的狼 10点

解锁条件 使用狼披风杀害25名敌人。（暴君华盛顿王：恶名）

获得方法 必须要在未被发现的状态下杀死敌人才算，难度很低。

### 文明与野蛮 30点

解锁条件 在开拓地达成100%同步率（暴君华盛顿王：恶名）

获得方法 除了主线任务以外，玩家还需要攻击5个运送队，5次帮助饥饿的村民，5次从狼群中营救村民，并且收集3个记忆碎片。值得注意的是，三个DLC中支线任务的刷新地点都是固定的，懒得刷的玩家可以在找到一个固定点后，完成支线然后跑出一段距离。然后退回主菜单再重进游戏，这样做支线就会重新刷出来。这一点在移动方式较少，而且冰天雪地的DLC1变得非常实用。另外，所有DLC的宝箱都不算在100%完成度中。

主线100%的难点只有第四节的“一人狼群”，章节开始后玩家前方就有两个杂兵，等他们走到一直线时拉弓射箭即可。

### 西点代价 20点

解锁条件 击败班奈迪·阿诺（暴君华盛顿王：恶名）

获得方法 剧情相关，不会错过。

### 新茶党 30点

解锁条件 在波士顿达成100%同步率（暴君华盛顿王：背叛）

获得方法 除了主线任务以外，玩家还需要攻击4个运送队，5次帮助饥饿的平民，4次拯救被处决的平民，2次从狼群中拯救平民，并且收集3个记忆碎片。在获得鹰的力量后，赶路什么的就简单多了。

主线100%的难点不是什么战斗，而是下棋。在第五节“返回送信者”中，要想捕捉2个对手的棋子，就要在开局后主动送上自己的棋子以引诱对方跟你换子。玩家可以下的步数非常有限，如果

### 空中飞人 10点

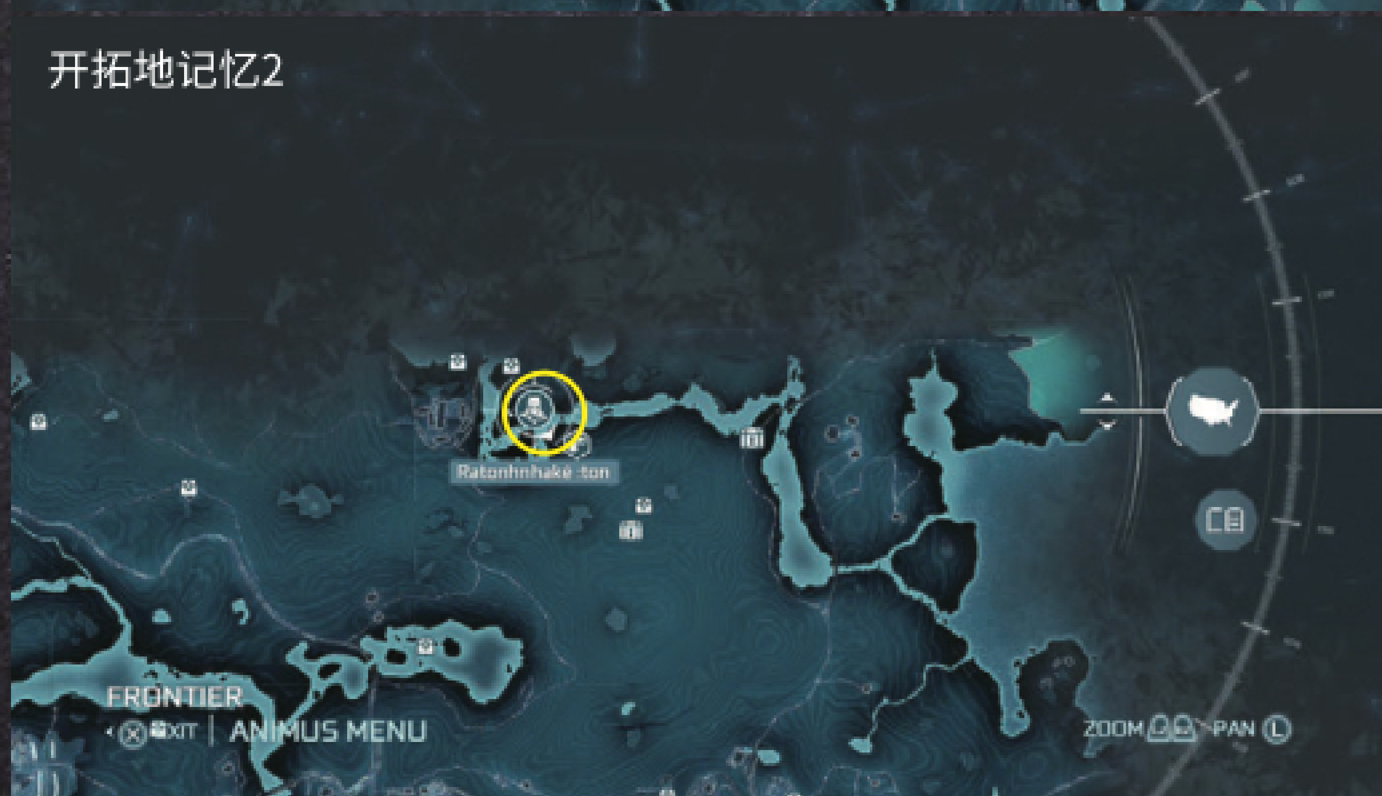
解锁条件 使用鹰式飞翔超1公里。（暴君华盛顿王：背叛）

获得方法 鹰式飞翔算是DLC中最快捷也是最常用的移动方式之一，基本不会错过。

远处的敌兵坐下聊天后还没有吃到一个棋子的话，立即读取检查点。

最后保护船员的部分优先击杀狙击手（系统会帮玩家标出来，这种敌人会优先跑到海边），然后再击杀陆地上的杂兵，此时优先击杀的是拿斧头的大块头杂兵。建议在第二批敌人出现时再使用狼群能力。和其他保护NPC的章节相比，船员们还是比较耐打的，玩家只要动作快点基本就可以保证他们的安全。















**措手不及** 20点

解锁条件 击败普特南（暴君华盛顿王：背叛）

获得方法 剧情相关，不会错过。

**后劲** 10点

解锁条件 使用熊威杀害125名敌人。（暴君华盛顿王：赎罪）

**如果我办得到** 30点

解锁条件 在纽约达成100%同步率（暴君华盛顿王：赎罪）

获得方法 除了主线任务以外，玩家还需要攻击3个运送队，3次保护平民，6次帮助饥饿的平民，3次拯救被处决的平民，并且收集3个记忆碎片。

第一节“黑水”的海战部分，要想成功戒备，最好的办法是看到敌人攻击的红色范围出现后，等其开炮后再立即按下X/□键。消灭80%敌人的部分没什么好说的，小心不要自己撞上水雷就行。玩家的船会在HP降到大概只剩1/5时触发剧情，看形势不妙的玩家请提前读取检查点。

第三节“喂食”的双鹰暗杀时机在护送手推车的部分会出现多次，敌人都是两个一组出现的。另外鹰暗杀本身都可以攻击到高处的敌人的，和空中刺杀有着本质上的区别。

第六节“信号”的连续鹰式飞翔到达塔顶一个比较简单的方法是连点Y/△键，并通过移动右摇杆来瞄准落点。瞄准落点本身不需要太准确，往大概的方向移动视角即可。

**常在我心** 20点

解锁条件 击败乔治·华盛顿（暴君华盛顿王：赎罪）

获得方法 剧情相关，不会错过。












特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 蒸汽世代

# ASSASSIN'S CREED LIBERATION HD

本文对应游戏版本：1.01
本文对应语言：简体中文

文 仲夏 美编 雷普利

## 基本操作

| PS4 | XOne | 说明 |
|---|---|---|
| 方向键 | 方向键 | 切换武器 |
| □ | X | 攻击 |
| ○ | B | 破坏防御/反伤/潜水 |
| △ | Y | 射击/上弹 |
| × | A | 悬挂/格挡/投掷/互动 |
| OPTIONS | MENU | 开启菜单 |
| 触摸板 | VIEW | 开启大地图 |
| L1 | LB | 开启连杀 |
| R1 | RB | 开启武器转盘 |
| R2 | RT | 高调行动（奔跑） |
| L2 | LT | 注视 |
| L3 | LS | 开启/关闭鹰眼 |
| 左摇杆 | 左摇杆 | 移动角色 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 移动视角 |

注：本文操作以PS4版为主。

# 系统详解

作为系列三代的外传性质作品，本作的系统在整体架构上都与三代相同。这里重点讲解一下本作特色系统。

## 变装系统

本作的特色系统，玩家可以根据情况选择相应的形象进行攻略，而不同的形象也对应不同的能力，身分共三种，想切换身份必须要在更衣室中进行。

①淑女

使用频率最少的一种形象，能力都偏鸡肋。该形象下玩家无法跳跃、攀爬，武器方面只能装备袖箭、阳伞枪（吹箭），战斗能力非常差，被三个及以上的敌人围攻基本可以等死。但相对的恶名值累积速度非常慢，而且可以贿赂和魅惑敌人（魅惑后的NPC会为玩家而战），达到“不战而屈人之兵”的效果。但实际上没有这个必要，本作的战斗部分难度偏低，大部分情况下亲自掏刀解决效率更高。

收集物为宝石怀表，只有在淑女形象下才会标记在地图上。

②刺客

与系列其他主角无异的刺客形象，可以使用所有的武器及连杀，可以自由攀爬跳跃。但是刺客一定会有相当的恶名值，即大街上的士兵永远都会对你高度警戒，但只要加速拉开距离就好。推荐尽可能的选择这个形象进行攻略，可应对的状况更多。

收集物为刺客硬币，只有在刺客形象下才会标记在地图上。

③奴隶

介乎于淑女以及刺客之间的形象，不可使用弯刀、手枪及连杀，虽不比刺客但足以应对一般的战斗，奔跑及爬墙等机动性方面与刺客无异。与另两个形象不同的是，奴隶拥有着非常强的隐蔽性，可以混入奴隶、工人群中摆脱敌人的纠缠，搬起箱子还能降低敌人对自己的警戒性。

收集物为巫毒娃娃，只有在奴隶形象下才会标记在地图上。



# 贸易系统

这个贸易系统与一般养成游戏中俗称的“远征”无异，玩家可以派遣船只外出贩卖并获取金钱，根据前往的地点不同收益也会不同，玩家最多可拥有 8 艘船。当然，本系统除了赚钱外没有其他功能。

虽然看起来复杂但实际应用非常的简单。事故有三种，分别为暴风雨、飓风以及海盗。遇上暴风雨会使船只的耐久值下降，将至 0 后船只损毁、船货全失，但到了港口后耐久值自动回满。遇上飓风会损失部分货物，但并不会对船本身造成损伤。遇上海盗则会失去所有的货物。

港口最开始只有纽奥良及哈瓦那两个，但随着流程的推进会逐渐解锁。每个港口最多可容纳 4 搜船，并有不同的供给及需求。



# 恶名值

恶名值过高会使得路上的敌人对玩家提高警戒，不便于之后的隐藏行动。而本作三个不同的形象也有相应降低恶名值的方法。贿赂贪污行政官降低刺客的恶名值，杀死特定官员可降低淑女的恶名值，撕下通缉令可降低奴隶的恶名值。而除了当前正在使用的形象外，另外两个形象的恶名值会随时间流逝逐渐降低。




# 战斗

每个形象的战斗能力都不同，具体差异请参看前文，这里就不再赘述了。

本作的战斗非常简单，只要长按 × 键进行防御，玩家 90% 的情况下都是安全的，只要挨个防反就行，问题在于某些无法防反的精英。若妄图防反，这些精英会档开玩家的攻击并反击，很多时候无法达成无伤条件就是因为如此。这时候我们在防御成功后，应选择〇键的解除对方的武装，趁其脚步踉跄时按□进行追击。



## □ 连杀

连杀槽共有四格，会随着时间或杀敌缓慢积攒，每一格可杀一个人，下至最低级的哨兵上至有名字的 BOSS 都有效，是快速处理掉大批敌人的好方式。在槽满后按下 L1 即可发动，发动期间时间停滞，按下□键标记连杀对象，再按〇键执行。距离近的会用砍刀 / 弯刀距离远的则会使用手枪，而每把武器的连杀次数也不一样，具体可在武器 / 道具一栏中查看。

推荐在使用连杀时扎到人堆当中，以提高连杀成功率。



# 技巧

## 贪官不值得

贿赂贪污行政官是降低恶名值的有效方法，但耗费的金钱过多所以损失也非常大。但行贿完后的金钱会保留在 NPC 身上，玩家可以马上执行偷取指令再偷回来，虽不一定能全取回但也能拿个七七八八。

## 落地受身

一个比较偏门的技巧。在角色从较高的地方落地时，前推摇杆可以进行受身。受身成功后将不会损耗体力，且前进时更加流畅、帅气。当然，过高的地方跳下该死还是会死的。

## 生财有道

无论是跑流程还是刷成就 / 奖杯，荷包鼓鼓肯定更好办事，所以这时候我们就要利用贸易系统了。效率最高的路线是纽奥良及哈瓦那，在前者买棉花在后者买烟草，两者刚好互为供给 / 需求，跑一趟约 11 分钟。挂机跑跑一小时左右就能有几十万甚至更多的金钱进账了

## 活用烟雾弹

烟雾弹可谓居家杀人旅行之利器，下至最低级的哨兵，上至最高级的带名字的BOSS，一个烟雾弹下去全部人都可以暗杀，只要一刀即可毙命，安全又快捷。活用烟雾弹能让完全同步的难度降低一大截，推荐身上常备烟雾弹以防不时之需，手头宽裕了更是推荐用完马上补满。



# 流程攻略

与PSV原版相比，本作在流程中删减了不少同步要求，并稍微优化了下流程。所以流程中出现了不少只要通关就能完全同步的章节，以下的攻略则省略了个别没有难度只需跑路的章节。文中操作以PS4版为准。

## 序列 1

### 只是一场噩梦

1. 教学关卡，很简单的一关。游戏开始后可以看到人物左侧有只鸡，长按R1跟上去，随后沿着地图上的绿点指引前进。随后进入战斗教学，长按□键即可自动格挡，再按一次□键进行反击。

### 陷入麻烦的奴隶

1. 游戏标题出来后别急着走，先同步俯瞰点，再用信仰之跃直接跳下，进入钟楼左侧的更衣室切换成奴隶形象。虽然换了形象后不易引人注意，但为了避人耳目还是走房顶前往目标地点吧。

2. 搬起箱子，无须顾忌按住R2直接跑步横穿卫兵群，在周围警戒起来之前就能到达奴隶身边。同步俯瞰点、击倒三名杂鱼后本节结束。

### 管理事业

| 完全同步要求 | 避免杀死任何人 |
| --- | --- |

1. 虽然是本作第一个拥有完全同步要求的关卡，但条件非常简单基本等于白送。

2. 跟踪目标人物，可用周围建筑物或长凳上的人群作隐蔽，注意目标会时不时回头查看不要贸然跟进。按照引导贿赂士兵（150埃居）、魅惑船长即可过关。

### 父亲的麻烦

| 完全同步要求 | 魅惑至少一名敌人 |
| --- | --- |

1. 在黄色感叹号处接下任务。开启鹰眼注视（L3+L2）后转身，可在大路的地板上发现线索。目标地点就在不远处，魅惑守门的敌人轻松入内顺便达成完美同步，入门左转用鹰眼注视找到货物。

2. 剩下的货物就放在街边，走过去调查一下即可，注意绕开路上的抢劫犯。结束后前往蓝色标识处复命，本节结束。




▲目标脚印。

### 问题的关键

1. 前往目标地点买下第一间更衣室（500埃居），切换成奴隶形象。

2. 换装出来后别着急走，不妨先同步了左手侧教堂顶端的俯瞰点。随后开始跟踪管家，建议走房顶跟踪。跟踪结束后目标转移，待目标停下后前去偷走钥匙即可。

### 殖民地的好处

| 完全同步要求 | ①打扮成淑女或奴隶进入官邸②使用火枪杀死总督 |
| --- | --- |

1. 在黄色感叹号处接下任务，进入官邸前可以先解锁附近的第二个更衣室。这里推荐使用奴隶身份，淑女身份不太方便处理稍后的战斗。

2. 从图中所示的位置利用墙边的树枝直接翻进墙内，目标地点的大门就在不远处。进入屋内后会有三个敌人在巡逻，利用潜行解决掉吧。虽然第三个敌人手里有火枪，但无法将其带至屋内。

3. 剧情后进入强制战斗，玩家虽然会被数位敌人所围攻，只要成功击杀总督一人即可过关，但建议此时还是处理掉所有的杂兵再来慢慢料理总督。首先迅速地处理掉第一批先进屋的两人，然后退至进来时的门口，以防最远处的两位火枪手放阴枪。利用防反解决所有的杂鱼后，冲刺跑开和总督拉开一段距离，随意找一把掉在敌人身边的火枪（如果距离拉的不够开×键会一直提示反击无法拾取），开枪向总督射击结束战斗。

4. 战斗结束后从来时的树木跳到庭院外，加速拉开距离即可。



▲树木与进入屋内的门所在地。

# 序列 2

## 引导你的神灵们

1. 先前走来到绿色标识处开始寻找面具。

2. 第一个面具很简单，在原地开启鹰眼转一圈视角即可自动锁定到目标所在地点，算是教学关卡。爬上树干穿过沼泽，开启鹰眼看向地面可观察到通向第二个面具的脚印。第三个面具就在地图绿色圆圈正中央的一棵树上，注意抬头看。搜集齐三个面具后到达指定地点，本节结束。

## 假货麦肯道尔

| 完全同步要求 | 在两分钟内完成任务。 |
| --- | --- |

1. 与黄色感叹号处的导师对话接下任务，剧情过后开始训练。

2. 按住 R1 推动右摇杆，选择快速毒药并将其安装在方向键的任意一个位置，然后再切换至刚装上的毒镖就可自由移动了。长按△键进行的自动锁定，注意要等△旁的进度条走完后再松开按键。射击完成后看向一旁的树木，可以沿着蔓藤直接往上爬，在顶端利用 L2+R2 自由射击。完成后信仰之跃跳向下方的草垛，长按△键用自动锁定射击两个目标，本节结束。这一系列的行动要在两分钟内完成，从装备并切换好武器后开始计时，时间非常充裕不用太着急。

## 与走私者会面

| 完全同步要求 | 使用快速毒药杀死一名守卫 |
| --- | --- |

1. 与黄色感叹号处的导师对话接下任务，导师在上方不在树底，可从更衣室一侧向上走。接完任务后会发现目标地点稍远，但从树上一路前推摇杆跑酷马上就到，算是展示丛林跑酷的一个环节，若此时全程不落地可以得到奖杯“沼泽女王”。

2. 看完剧情进入战斗，第一阶段需要在不被察觉的情况下杀死三名守卫，限时三分钟。先利用快速毒药射杀左侧高台上的第一名守卫，然后从高台下方沿着外侧墙壁绕到第二名守卫后方将其刺杀，最后爬上地图中央大宅的房顶，下落刺杀第三名守卫。

3. 击杀完守卫后倒计时结束，加入混战正面对抗四位敌人，期间注意掩护两位 NPC 不要让他们阵亡了，利用连杀可快速解决 2~3 名敌人。




▲左侧高台上的第一名守卫，快速解决掉他对接下来的帮助非常大。

## 忠诚的侍祭

| 完全同步要求 | 三分钟内杀死追随者 |
| --- | --- |

1. 在黄色感叹号处接下任务，距离也是比较远。照理来说应该还是从树上跑酷过去，但可以在河边找到独木舟，划独木舟过去更快些。

2. 接完任务开始独木舟相关的教程，操作十分别扭。推荐在转向时幅度不要过大，需要转弯时算好距离慢慢地将船头摆过去，乱推摇杆会导致独木舟原地打转。上岸后触发与鳄鱼的战斗，按 × 键骑上鳄鱼并按顺序执行 QTE 将其绞杀，完成后搜刮鳄鱼巢穴获得第一枚鳄鱼蛋，并开放鳄鱼蛋收集系统。

3. 因为追随者们大多扎堆站在一起，一旦被发现了不可避免地陷入被围攻的状态。爬上树干用吹箭放倒最顶端的敌人，站在该敌人所在的高台上，可以用吹箭和手枪解决掉大部分的敌人，再用刺杀处理漏网之鱼。若准备硬碰硬也无妨，用吹箭放倒第一人后用下落刺杀解决掉第二人。因为敌人成群进攻所以大概率会触发双重反击，可直接处决两位敌人，利用连杀可再处决两位敌人。最后会剩下一位持长刀的敌人，因为其善于防反所以贸然进攻会很危险，注意使用破坏防御或掏枪直接射击。

4. 装有信件的木箱在船内，需要从船侧的缺口处进入，长按 R2 进行奔跑再按○键触发特殊动画滑进去，直接走是走不进去的。

## 第二营地

| 完全同步要求 | 只杀死祭祀 |
| --- | --- |

1. 在黄色感叹号处接下任务，前进一段路后开始任务。

2. 完全同步要求“只杀死祭祀”，换言之就是除了任务目标的祭祀外不杀死任何一人。跟踪还是老方法，在目标头顶的树上移动即可，中途的奴隶可以不用管。当目标头上的标记变为红色时用下落刺杀将其解决。搜刮完宝箱后前往绿色标识处复命。中途可以顺便同步下鸟瞰点。

## 圣约翰之夜

| 完全同步要求 | 从空中使出双重刺杀 |
| --- | --- |

1. 在黄色感叹号处接下任务，就近就有一个更衣室，将其买下后变装成奴隶。到达目的地点，与 NPC 埃丽丝一同潜入，NPC 不会被敌人察觉并自动跟随玩家行动，两人间的距离不可太远。值得一提的是，埃丽丝经常会卡在一些可笑的地方，如果她站着不动了请读档重来。

2. 任务开始后爬上右手侧的树干，在干掉高台上的第二个哨兵后向下看，能发现两个并排站着的敌人。调整视角，在两人白色高亮时使用下落刺杀达成完全同步要求。在前往下一个目标地点前可先装上烟雾弹在身上。

3. 触发剧情后开始一连串的恶战，如果不幸死亡的话要从第一阶段开打。第一阶段要在毒药失效前存活，其实就是听 BOSS 唠叨而已，无战斗所以站着不动就行。第二阶段要与一名甘蔗砍刀精英对决，玩家所有的攻击都会被架开，不可主动进攻，推荐在招架住敌人的进攻后按○摺倒，再按□键将其击杀。第三阶段是一个甘蔗砍

刀精英外加两个杂鱼，优先解决杂鱼再如法炮制第二阶段的打法，可以在这里用一个烟雾弹。第四阶段又是一个单独的甘蔗砍刀精英，不再赘述。第五阶段与 BOSS 假麦克道尔对决，战斗力很强，用一个烟雾弹直接刺杀。

4. 战斗结束后开始任务“市民 E”。开启鹰眼就能直接标记目标，将其刺杀后任务完成，并开启市民 E 的相关任务。



# 序列 3

## 叛乱序曲

| 完全同步要求 | 赤手空拳击倒敌人 |
| --- | --- |

1. 赤手空拳加入战斗，注意把其他近身武器换下来。敌人非常弱，赏他两三拳就倒。但是己方 NPC 差不多也是这个血量，所以务必注意保护目标 NPC。战斗结束后前往仓库，因为有路障挡路所以需要绕一个大圈。

2. 到达仓库后开启贸易系统，从现在开始玩家可以利用这个系统来大量获取金钱了。同时开放的还有仓库内的个人房间。

## 优雅而致命

1. 接下任务，来到布希的仓库后准备战斗。按引导用阳伞枪射杀两人，虽然装弹时间非常的长，但这个过程中敌人并不会发现玩家。

2. 任务结束后可以购买竞争对手的店面了，价格与更衣室一样是 500 埃居，而在这些商店里消费时价格会比一般商店更低。随后返回仓库，在个人房间变装成刺客形象。

3. 到港口乘船前往河口，本节结束。

## 消失的奴隶

| 完全同步要求 | 比你的对手更快通过检查点 |
| --- | --- |

1. 在河口的黄色感叹号处接下任务，连续两次来到绿色标识处后开始竞速比赛。

2. 一个距离很短的竞速，中间没有障碍物。NPC 会自己绕一个圈，玩家只要径直跑过去即可。

3. 解决掉眼前所有杂鱼后本节结束，推荐在树上用狂暴毒药射击战斗力最强的白衣精英，接下来的战斗会好处理很多。值得一提的是，这里敌人数量众多但实力并不强，是个解锁战斗类成就 / 奖杯的好地方，具体请参看后文的全成就 / 奖杯部分。




▲优先处理白衣精英。

## 突袭要塞

1. 简单粗暴的潜行任务。每个敌人的距离都非常远，惟一比较棘手的是在门前巡逻的敌人，用快速毒药解决他，剩下的都可以直接冲过去扑倒刺杀。

2. 第二阶段开始追逐西班牙军官，路上的杂兵和军官都不用管，到达炮台处开始一对一的决斗，利用防反解决他。

3. 到达城堡中央的绿点处后本节结束。

## 酒后吐真言

| 完全同步要求 | ①不要让恶名值提升②马车必须维持至少50%生命值、在一分钟内杀死所有目标 |
| --- | --- |

1. 跟随目标前进，只要沿着大路跑恶名值就不会涨。

2. 到达地点后与三个有白色星星标识的 NPC 对话，在前往集合点按 × 键煽动暴动。煽动完成后再次前往绿点与杰拉德对话，需要不被发现的处理掉 5 个守卫，房顶 3 个地上 2 个。先料理房顶的哨兵，用快速毒药放倒右侧第 1 个房顶哨兵，在冲刺刺杀左侧第 2 个房顶，最后利用树枝到达第 3 个房顶哨兵处。地下的一个用快速毒药，一个用下落刺杀即可。

3. 夺取马车后开始飞车追逐，敌人的枪击或是撞上了障碍物都会使马车的生命值下降。这里别听 NPC 的胡扯，该地图没有岔路，看到哪里有路往哪走，躲开所有拦路的木桶即可，被射中几次也无妨。

4. 下车后开始正面战斗，敌人实力都不强，按照指引用防反解决眼前的几人。最后加速跑刺杀楼上最后一人，时间稍紧所以开头的几个敌人必须快速解决。



## 不再是总督

| 完全同步要求 | 在四分钟内预备好埋伏 |
| --- | --- |

1. 这个“四分钟内”指的是刺杀所有哨兵 + 完成后续一系列的工作要在 4 分钟内完成。哨兵相互间站的距离都非常远，不用担心会被发现，所以也不用大费周章地找掩护物了，直接冲过去挨个扑倒刺杀。然后按照指引踹倒水塔和搬运火药桶，时间还是很充裕的。

2. 目标马车开始行动，需要在时间限制内赶往指定地点踹倒水塔。考验的是玩家的跑酷水平，所幸地图中都准备好了跑酷用的垫脚物，注意观察周围的树木以及房檐。而在这个过程中全程都不能被敌人发现，请务必注意敌人的动向，必要时直接掏枪射杀。

3. 炸掉火药桶在处理剩下的五个杂鱼后本节结束。

# 序列 4

## 南向

| 完全同步要求 | 不要游泳 |
| --- | --- |

1. 没必要游泳，当着敌人的面爬上大门顶，撞飞房顶上的哨兵，悠悠然走到目标地点即可。

## 取得工具

| 完全同步要求 | 不要加入公开冲突 |
| --- | --- |

1. 不要加入公开冲突即不进入战斗。随便找两个巡逻的敌人偷到腰带，再在绿色标识处拿到小刀。

2. 火药桶旁边会有一个敌人驻守，这里可能会被发现，拿起后迅速转到房子背后绕到指定地点。然后击倒一名带火枪的敌人，用其火枪射爆火药桶，来到绿色标识处互动后获得袖箭，本节结束。



## 合伙人

| 完全同步要求 | 俘虏必须维持至少50%生命值 |
| --- | --- |

1. 虽然装备并不好，但是俘虏自己很能打所以无须担心，开场趁敌人不备可以直接双重暗杀两人，战斗结束后获得新武器鞭子。

## 真相的轨迹

| 完全同步要求 | ①不要与守卫公开冲突②在五分钟内完成任务 |
| --- | --- |

1. 只要不被发现就不算公开冲突，杀人也无妨。注意门口的两个敌人，站位较远双重刺杀很有可能失败。

2. 接下来寻找线索。第一、第二个很简单，第三个在进门右手侧的房屋边上，东西很小很容易漏看。

3. 接下来开始寻找第二名市民 E，位置在羽蛇神神殿顶端。




## 溶井的秘密

| 完全同步要求 | ①在两分钟内解开谜题②不要受伤 |
| --- | --- |

1. 一开始是一段非常长的跑酷，一本道没有收集要素。到达最深处后开始解密。在最后上岸前的水中可以找到一个马雅雕像。

2. 说是解密其实就是一个平衡球游戏，推动左摇杆将小球移动到圆盘正中央，因为不太灵敏所以想要在 2 分钟内完成比较勉强，可能要尝试多次。

3. 最后开始一场恶战。敌人人多势众，只要处理掉站在最前面的首领即可。用防反接鞭子（△键）的方式将其屈死，不要用○键否则会被反击。

4. 战斗结束后开始限时逃亡。逃亡的难点在于有滚石的斜坡，玩家想想向上爬必须以每个台阶为垫脚。滚石一共有三个，只要站在台阶上贴墙站就不会被击中。逃出矿洞后本节结束。

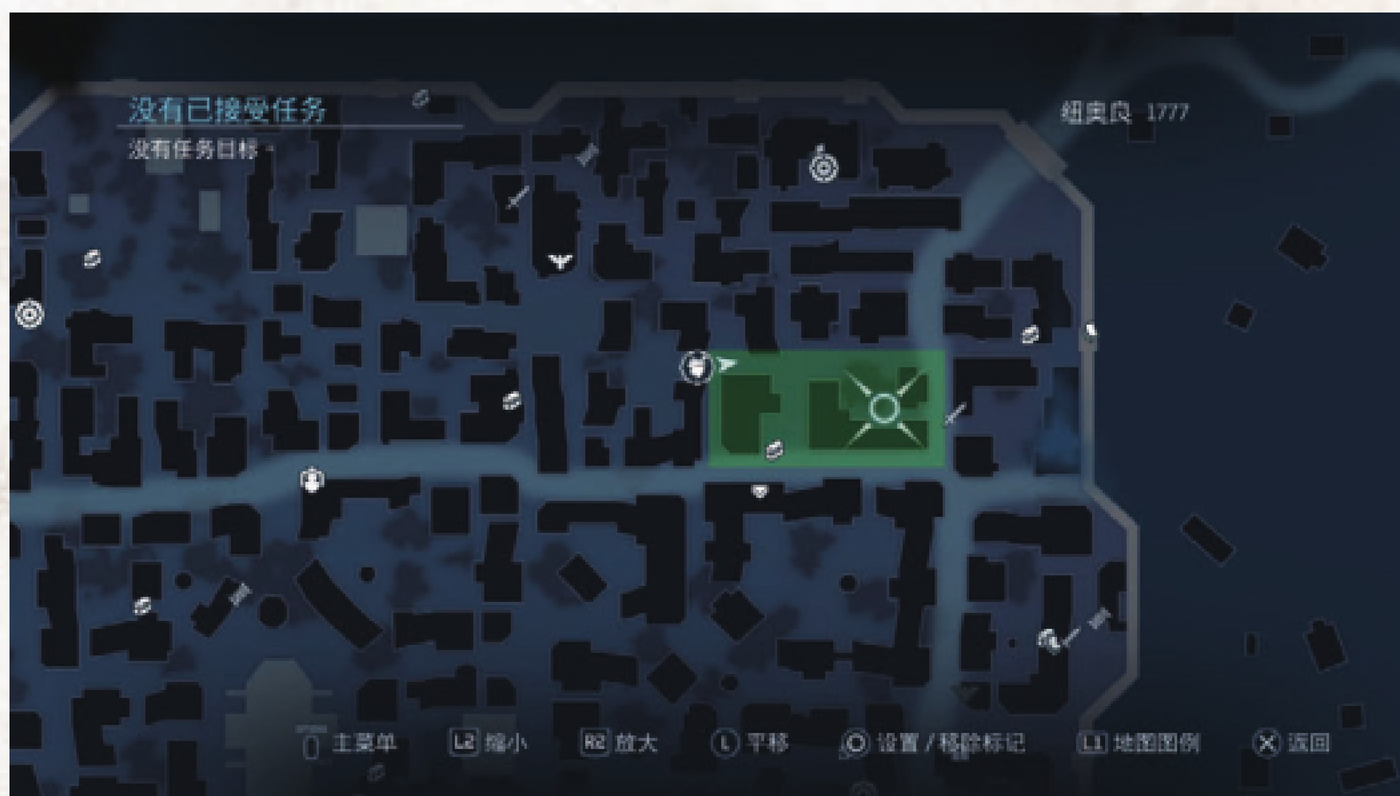
# 序列 5

## 腐败的兵营

| 完全同步要求 | ①使用火药桶刺杀招募员②杀死招募人员后不被发现 |
| --- | --- |

1. 可以从区域东北角为止爬墙进入，进场后先清理掉房顶上的哨兵并捡一把火枪用于射击，而招募员最开始所在的楼梯旁就有一个火药桶。之后只要站在房顶上继续使用火枪和吹箭处理掉剩下的杂鱼，再下去搜身即可，只要杀掉所有人就没人知道你进来了。

2. 第三个市民 E 刷新了，前往图中所示地点。和其他几个不同的是，这个市民 E 会逃跑，必须追上再将其刺杀，所以务必在触发前变装成刺客或奴隶。




## 巫毒的力量

| 完全同步要求 | 一分钟内找到阿加特 |
| --- | --- |

1. 一路开着鹰眼跟着蓝色幻影往前走即可完成完全同步要求。

2. 跟踪小队前进，并用快速毒药射击指定目标，重复三次后本节结束。整个过程都可以在树上完成，一旦落地很容易被发现。

## 灯塔

| 完全同步要求 | ①避免杀死任何人②不要游泳 |
| --- | --- |

1. 沿着右侧的树木前进，从草丛中匍匐前进至灯塔下方，在灯塔的门上方爬到顶端。需要注意，灯塔的底部以及顶端各有一个敌人在巡逻，很容易漏看。

2. 途中可以沾水，但只要不没过胸口就不会被判定为游泳状态。到顶端后别忘了同步俯瞰点。

3. 本任务结束后刷新第四个市民 E，位置如图所示，在序列 2 “忠诚的侍祭” 最后的船舱内，按 R2+ ○键滑入船舱进行刺杀。






## 被偷走的货物

| 完全同步要求 | 自行搬运两个货物 |
| --- | --- |

1. 杀死两个杂鱼西班牙兵后开始搬运货物。即便玩家全程不动 NPC 也会自行开始搬运，所以这个也是一场和队友的竞速较量。搬运完第一个后会刷三个敌人，其中一人会招架，利用连杀或者烟雾弹迅速解决。搬运完第二个后会再刷三个，但此时已经达成完成条件了就慢慢料理吧。打扫完战场后本节结束。

# 序列 6

## 回到墨西哥

| 完全同步要求 | 在五次动作之内解开谜题 |
| --- | --- |

1. 看完剧情后划独木舟往下游，独木舟虽然有血量要求但其实血量非常高，又没有相关的完美同步要求，撞个十来次没有问题。下船后直接扎进前方的水潭，上岸后贴右手侧的墙壁走可以发现一个马雅雕像。

2. 水下通道特别长，中间的一条岔路有可以上浮换气的地方，请务必前去换气否则会出事，浮上去之后还能发现宝箱。

3. 到达顶端，谜底顺序为下右上右下。值得一提的是，中文版解谜部分的文字描述有误，应该是 × 键确认 ○键取消，如果发现移错了可以取消退出再做尝试，之前的不会计入次数。

# 序列 7

## 经济协助

| 完全同步要求 | 不要与守卫公开冲突 |
| --- | --- |

1. 看完剧情后记得将当前的淑女身份换成刺客后再出门，不然稍后的战斗会很棘手。

2. 战斗结束后带领乔治前往大门，乔治虽然不会攀爬但站在地上也不会被发现，沿着房檐往大门处移动即可。

## 替革命提供支援

| 完全同步要求 | ①不要游泳②木筏至少维持50%生命值③只用近战武器 |
| --- | --- |




1. 完全同步要求非常繁杂的一节，也是全流程最难的一节，需要多试几次熟悉地图后才能达成。虽然限制使用近战武器但烟雾弹并不在此列，而且还非常有用，所以推荐在任务前买满烟雾弹。而玩家的操作与木筏毫无关系，所以可不必理会木筏的速度直接前进，即在木筏见到敌人前将其全数歼灭。

2. 第一波在船右侧有两人，沿着木桩跳过去下落刺杀一人，再用鞭子解决第 2 人。转身面向河面，右手侧有树干当桥可跑向小船上的第二波，共 3 人无威胁。沿着船侧的树干跑上岸对付地三波共 4 人，直接扎进人堆放第一颗烟雾弹迅速解决，若此时过分酣战，4 人中会有 1 人逃走并向木筏射击。

3. 攀爬上眼前的大树，从高空移至另一侧的岸边开始应对第五波，共 3+2+2 三批共 7 人。下落刺杀第一批第一人，后面两两成对的都可以用鞭子和砍刀解决，视情况用一颗烟雾弹。从第三批的小船尾部爬上树干，跑酷来到第六波所在地共 4 人，下落刺杀一人后直接用第三颗烟雾弹伺候。

4. 从栈桥右侧的木墩一路前进，处理掉最后一个哨站即第七波的 2+2 共 4 人后本节结束。

5. 回到新纽奥良准备开始序列 8 前，是时候前去杀死第五个市民 E 了。位置就在地图最中央的教堂顶端。






▲虽然看上去不明显，但左侧柱子是可以攀爬的。

# 序列 8

## 来自北方的消息

| 完全同步要求 | 再一分钟之内爬上瀑布 |
| --- | --- |

1. 本节开始与康纳一起行动，康纳本人很强，没有必要专门去保护他。会合后康纳会去引开敌人，玩家仅需专心开冲刺追上橙色标识的目标（必须保证目标的存活所以不要想图省事直接开枪了）。爬瀑布非常简单，哪里没冰往哪爬即可。上来后会有几波小规模的战斗，有康纳协助所以没有什么特别大的问题，结束后别忘了搜刮一旁的宝箱。

2. 进入瞭望塔后开始战斗，敌人共三人，BOSS 戴维斯战斗欲望很强且会一直防反，推荐用烟雾弹或连杀解决。战斗结束后注意看墙面上的裂痕，沿着裂痕爬出塔后本节结束。后几节会有强度非常高的战斗，推荐在此时去补给一下烟雾弹等物品，之后直到通关为止再无补给的机会了。

# 序列 9

## 与阿加特对质

| 完全同步要求 | ①在五分钟内完成任务②不要受伤 |
| --- | --- |

1. 其实就是要挡住一波又一波的进攻，在敌人泛白光还未完全现身前就可以开始攻击了，用这个方法可以先送走一人。每一波都固定为一位 BOSS+ 两个精英敌人，趁敌人还未现身直接干掉一定会出现在中间的 BOSS，剩下的两个用 × 键防反 +○键反击的方式干掉。

## 市民E

| 完全同步要求 | 在两分钟内杀掉市民E |
| --- | --- |

1. 流程中最后一个市民 E。地图为一本道，推荐全程开着鹰眼观察目标的脚印。爬到最高处后回头即可看到目标。



## 博学者

| 完全同步要求 | 别受到任何伤害 |
| --- | --- |

1. 敌人全都是会防反的精英，但只要杀掉目标即可完成任务。上来直接用烟雾弹削减敌人数量，再钻进人堆用连杀瞄准目标快刀斩乱麻。

2. 本节结束后主线流程完成，玩家可以自由探索，也可以前去刺杀之前留下的市民 E，达成真结局。




# 支线任务

## 船员任务·火炮

| 完全同步要求 | 别杀死任何人 |
| --- | --- |

1. 在纽奥良接任务。虽然剧情中说绝不能被人发现，要求上也写着“暗中潜入”，但实际上就算与敌人正面对抗任务也不会失败（但无法达成完全同步），所以用刺客或是奴隶形象都没问题。想偷懒的话直接刺杀哨兵即可。

2. 与序列 5“腐败的兵营”一样，从该区域的东北角潜入。入门左侧以及正前方的墙檐各有一个敌人，但两人都会长时间的背对玩家所以不必担心。问题在于房顶的两个火枪哨兵，他们会左右移动巡逻，推荐在他们集合并分开的瞬间从两人中间穿过。拿完东西后走出当前警戒区域，任务结束。

## 船员任务·赢过水手

| 完全同步要求 | 不要受伤 |
| --- | --- |

1. 在纽奥良接任务，强烈推荐奴隶形象。限时 60 秒，只要在这个时间内到达终点就算是“比对手更快”，时间很紧，非常考验玩家平时练出的跑酷技术。路上共有 11 个绿色标识的检查点，必须通过每个检查点才算完成。

2. 受伤的可能有两个。一个是摔伤，这个只要不乱推摇杆一般不会发生。另一个是路上敌人的枪击，因为敌人意外地多，一个搞不好还有可能被推下房顶。这也是为什么推荐奴隶形象的原因，用刺客的话路上人人喊打难度倍增，不过喜欢挑战自我的玩家也可以尝试一下。

3. 注意在到达倒数第二个检查点后，直接落地跑向最后的检查点，利用一旁的建筑物反跳向小屋房顶，可以节省下不少时间。

## 船员任务·女士与指挥官

| 完全同步要求 | 不要受伤 |
| --- | --- |

1. 在纽奥良接任务。

2. 听完船长的长篇大论后前往指定地点。直接放倒目标及他的两个跟班共三人后任务结束，可以考虑使用烟雾弹。

## 商业对手·夏斐隆先生的纺织品

| 完全同步要求 | ①在两分钟之内完成任务②保持不被发现 |
| --- | --- |

1. 在纽奥良接任务。目标会在绿色区域外侧的大道上不停地移动，并带有两个士兵作护卫。如果找不到就在人堆中来回的高调行动，会对玩家产生警戒的就是目标没有错了，之后再躲藏起来即可。

2. 虽然直接刺杀目标即可完成任务，但这样会与护卫们进入正面战斗，破了不能被发现的戒。推荐使用吹箭先解决护卫，再扑倒刺杀目标。




## 商业对手·塞尔门先生的船只

| 完全同步要求 | ①保持不被发现②使用淑女形象杀死目标 |
| --- | --- |

1. 在纽奥良接任务。建议在触发任务前先换好淑女形象，否则在进入跟踪后没有时间换形象。

2. 手段不限，但还是推荐等目标到了无人的转角处后，靠近用袖箭无声解决，以便搜身。

## 商业对手·拉特尔先生的商人

| 完全同步要求 | 不要亲手杀死目标 |
| --- | --- |

1. 在纽奥良接任务，接任务前带满狂暴毒药。

2. 很特别，也很有意思的完全同步条件。目标旁边固定会有一个敌人，用狂暴毒药向其射击，之后静待好戏即可。




▲向圆圈所示的目标射出狂暴毒药。

## 商业对手·德夏瓦利先生的武器

| 完全同步要求 | ①保持不被发现②使用火药桶杀死目标 |
| --- | --- |

1. 在纽奥良接任务，建议变装成自带手枪的刺客。

2. 小巷的篱笆旁就有火药桶，但爆炸范围不足以波及到目标。将其搬运到旁边的小道，并在其经过时用手枪引爆。注意周围在巡逻的一般士兵也会发现玩家，建议先处理掉他们再搬运火药桶。搜刮完尸体后任务结束。




▲圆圈所示的地方有火药桶。

## 商业对手·德方戴尔先生的港口

| 完全同步要求 | 使用袖箭击杀目标 |
| --- | --- |

1. 在纽奥良接任务，建议变装成刺客以便接下来的战斗，并备好烟雾弹。除了目标外其他的敌人不强求用袖箭解决。

2. 在一分半内跑到船上后开始战斗。因为挤在桥上大概率会推下海，所以等敌人上船后再解决，没有特地下船的必要。最后一波会有近十个敌人一起涌上来，将连杀和烟雾弹留到此时使用。当然，如果不追求完全同步要求的话，可以直接冲下船解决第一波的三个敌人，然后掏枪向高处的目标射击，距离应该刚刚好。

## 商业对手·马坎特尔先生的材料

| 完全同步要求 | ①魅惑目标②保持不被发现 |
| --- | --- |

1. 在纽奥良接任务，建议切换成淑女形象。

2. 淑女形象下玩家可以大摇大摆地直接从正门进入，魅惑目标至一个无人的地方将其刺杀即可，如果有人巡逻就先把巡逻的人杀了。

## 商业对手·雷诺先生的旁路

| 完全同步要求 | 不要受伤 |
| --- | --- |

1. 在河口接任务。

2. 前往指定地点寻找目标，别看区域很大，目标其实就在桥的另一侧，领着一大群人非常容易发现。从后面冲过去趁其不备拿下人头，甩颗烟雾弹直接离开即可。

## 解放奴隶·分崩离析的家庭

| 完全同步要求 | 不要受伤 |
| --- | --- |

1. 在纽奥良接任务。在目标区域击杀两名敌人后，将奴隶带至指定地点。

## 解放奴隶·世间之财

| 完全同步要求 | 别杀死任何人 |
| --- | --- |

1. 在纽奥良接任务，与奴隶对话后前去绿色标识处为他拿回东西。推荐奴隶形象。

2. 任务区域并不大，但关键路口都会有人把守，只要不引起他们的注意就没有强制战斗，走房顶绕过他们。

## 解放奴隶·新人员招募

1. 在河口接任务。在目标区域击杀两名敌人后，将奴隶带至指定地点。

## 河口传染病

1. 在河口接任务。对话结束后前去绿色标识的地点采取蘑菇，再返回原处，时限三分钟。时间很充裕，笔者基本全程游泳回去后仍有 20 秒左右的富余。回去后放倒两个病患，开启蘑菇收集。

2. 其余还有 9 个病患散布在河口地图的四周，靠近后可以看到一个骷髅头标识。用拳头给予他们亲切的照顾，再和昏迷的他们进行互动即可。

3. 每个患者的位置详见后文全收集的河口部分。

## 契约·迟来的正义

| 完全同步要求 | 用袖箭刺杀目标 |
| --- | --- |

1. 在纽奥良接任务。很简单的一个任务，目标会绕着教堂不断移动。值得注意的是，若目标靠墙移动，会触发角色的肩撞攻击或是踢击，尽管装备着袖箭但不算是用袖箭刺杀，请务必注意。

## 契约·告密

| 完全同步要求 | 同时歼灭两个目标 |
| --- | --- |

1. 在纽奥良接任务。因为在广场上所以有很多的哨兵，建议换变装成奴隶并将恶名值降到最低，站在两个目标之间慢慢摸侧距离，待两人同时亮出白光后使用双重刺杀。此外，连杀虽然看上去停滞了时间但判定上不算同时击杀，请务必注意。

## 契约·免费运送

1. 在纽奥良接任务。

2. 找到信使后对其进行追踪，最后追上并刺杀圣殿骑士后任务结束。值得注意的是，信使最后停留的地方有大量混混，一个不注意很可能会迎来大量仇恨。

## 契约·安全通道

| 完全同步要求 | 在两分钟之内完成任务 |
| --- | --- |

1. 在纽奥良接任务。

2. 护送目标至指定地点即可，路上没有值得一提的战斗，全速奔跑即可。

## 契约·鸽子狩猎

1. 在纽奥良接任务。

2. 两个目标无一例外，周围都有大量敌人在巡逻，建议在执行任务前先消一下恶行值。

## 侦探·伸出援手

| 完全同步要求 | 在六十秒之内完成任务 |
| --- | --- |

1. 在纽奥良接任务。该任务应该是有 BUG 的，笔者在到达绿色区域后无须开鹰眼便直接标记出了尸体（奴隶）的位置。对着尸体 L3+L2 调查后开始任务的第二阶段。

2. 进行一段简单的追踪后任务结束，一旁就可开启下一个任务。

## 侦探·穷追不舍

| 完全同步要求 | 在六十秒之内完成任务 |
| --- | --- |

1. 在纽奥良接任务。跟随线索，线索在一旁的哨兵处，开鹰眼可以看到第一处脚印。第二处脚印在绿色区域的最东端的地上，第三处脚印同样也在哨兵的脚下。

2. 之后开始一场追逐战，目标虽然会简单的跑酷但速度并不快，将其杀死后搜身，任务结束。

## 阴谋·勉强完成

1. 在纽奥良接任务。来到目标地点被抓走，将切换至袖箭切开绳子。注意离开仓库时，仓库内会有一个持斧头的敌人，此人脑后长眼，玩家从背后靠近大概率会被反砍一刀，若被砍中两刀则直接致死。

2. 出门马上就会有头熊袭来，根据顺序按下按键将其制服，然后“逃出”该区域。

## 阴谋·报复

1. 在纽奥良接任务。共有两个目标，周围有大量敌人不要轻举妄动。用阳伞枪射杀其中一人，另一人会移动倒不会走得太远，再用阳伞枪射击后任务完成。

## 阴谋·面包屑

1. 在纽奥良接任务。在目标区域开鹰眼，线索物品共有两个：一个是水桶下方的斧头，一个是篱笆边上的火枪。调查完毕后任务结束。

## 阴谋·一路顺风

1. 在纽奥良接任务。目标在绿色区域，也就是栈桥的末端，全程都不能被发现。

2. 魅惑目标并将其带出栈桥，刺杀后搜身，任务结束。

## 阴谋·老朋友

1. 在纽奥良接任务。过去直接用快速毒药将目标射杀即可。






特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

# 全收集

收集要素共七个，分别为日记页、鳄鱼蛋、马雅雕像、蘑菇、宝石胸针、刺客硬币以及巫毒娃娃。其中前四者一个奖杯，后三者一个奖杯，缺任意一个都不会跳杯。蘑菇要在完成河口的支线任务“河口传染病”后开放，最早可在第二章结束第三章开始时完成。

宝石必须在淑女形象下地图上才会有标识高亮提示，通过魅惑指定 NPC 获得。硬币必须在刺客身份下，杀死指定 NPC 后搜身获得（可以开鹰眼寻找），因为大多数情况下都会引来大量杂兵进而提升恶名值，可以与奖杯“小偷”一块完成。巫毒娃娃必须在奴隶身份下，对指定 NPC 进行盗取获得，若失败了请稍后再尝试。

值得一提的是，马雅雕像有两个不在地图上而在流程中，分别在序列 4“溶井的秘密”以及序列 6“回到墨西哥”中，具体位置请参阅流程部分，如果错过了就通过 DNA 的重玩任务去完成。

蘑菇
鳄鱼蛋
河口感染病患者
河口 1777



契琴伊萨 1777

马雅雕像

珍的日记页



# 全成就/奖杯攻略

| 奖杯总数 | 铜 8、银 18、金 4、白金 1/31 个 |
|---|---|
| 成就总数 | 1000 点 /30 个 |
| 完美难度 | 3/10 |
| 完美所需时间 | 25 小时左右 |
| 在线成就 / 奖杯 | 0 |
| 最少通关次数 | 1 |
| 有无会错过的成就 / 奖杯 | 无 |
| 成就 / 奖杯 BUG | 无 |
| 特殊需求 | 无 |

总体而言白金 / 全成就并不难，大体为主线流程完美同步 + 全收集 + 全支线完成。

奖杯组较原版进行了修改，有几个收集的奖杯被统合到了一个奖杯内，而线上杯以及一些不痛不痒的技巧杯则直接被删去。重置版还减少了个别几个完全同步要求，使得难度进一步下降，只要多尝试几次即可。而收集部分则比较繁琐，要素较多且分布在地图的各个角落，来回跑腿相当花时间，但并没有会一旦错过就无法挽回的东西，这点还可放心。所以推荐在流程跑图时，顺便完成一部分的收集以及支线任务，让通关补漏时能节省点时间。

**尤利乌斯．凯撒** -点 /
解锁条件 取得所有奖杯。

**序列 1** 40点 /
解锁条件 完成序列 1

**序列 2** 40点 /
解锁条件 完成序列 2

**序列 4** 40点 /
解锁条件 完成序列 4

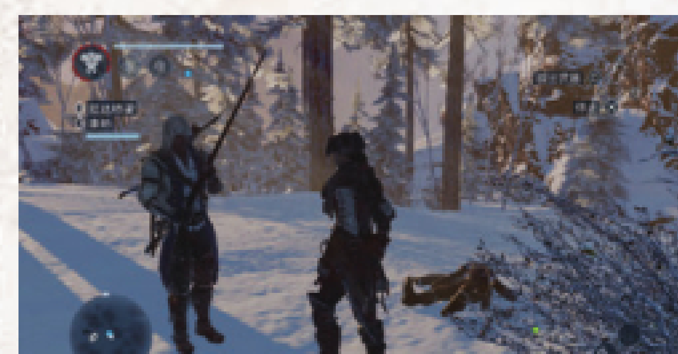
**序列 6** 40点 /
解锁条件 完成序列 6

**序列 8** 40点 /
解锁条件 完成序列 8

**完成艾芙琳的故事** 40点 /
解锁条件 完成游戏（假结局）

**真相 2** 75点 /
解锁条件 杀死所有市民E并见证真正的结局
获得方法 流程中漏了也无所谓，通关后再回原地也可以发现市民E，杀完全部后直接看真结局。

**完成所有任务的限制条件** 40点 /
解锁条件 在所有序列达到 100% 同步
获得方法 仅需达成主线流程中所有的完全同步条件即可，支线不需要。具体请参看前文的流程攻略部分。



**人肉盾牌** 25点 /
解锁条件 使用人肉盾牌阻挡10次射击或射击线
获得方法 推荐序列5 “腐败的兵营”一章。刺杀完招募员后直接跳进人堆，固定会出现5个火枪兵，其他还有5~8个敌人，刷个两轮即可解杯。

**收藏家** 75点 /
解锁条件 收集所有日记页、鳄鱼蛋、马雅雕像和蘑菇
获得方法 日记页有两页是在剧情流程中获得的。

**形象收藏家** 100点 /
解锁条件 收集每种特殊形象的收藏品
获得方法 即宝石胸针、硬币、和巫毒娃娃。

**砍刀** 10点
解锁条件 在15秒内只用甘蔗砍刀杀死5名守卫（不使用自动连杀）
获得方法 推荐序列3“消失的奴隶”一节中的战斗，敌人由1个白衣精英+6个红衣杂鱼组成。从眼前的树干爬到敌人头上的高台，用下落刺杀解决白衣精英，然后用个烟雾弹掏出砍刀解决剩下的杂鱼即可。

**幸存者** 40点
解锁条件 活过10次动物袭击
获得方法 在找鳄鱼蛋的途中就会自然解锁，无须特意去刷。

**船只大亨** 25点
解锁条件 购买船只数达到最大值（8）
获得方法 要求同时拥有8艘船，购买最便宜的盖伦帆船（3700埃居）凑数即可。

**沼泽女王** 10点
解锁条件 在不落地的情况下於林间奔跑过10根树枝
获得方法 推荐序列2“与走私者会面”一节，在导师处接完任务后跑酷前往目标地点，中途不落地即可获得奖杯。

**致命毒药** 10点
解锁条件 使用毒镖杀死一名敌人

**隐密生活** 10点
解锁条件 完成所有形象相关的支线任务

**雨伞** 25点
解锁条件 使用阳伞枪杀死25名敌人
获得方法 淑女身份使用的次数非常少，所以这个奖杯一般也不会在流程中解锁。通关后在纽奥良朝路上的士兵疯狂射击吧，推荐找一个离商店近一点的地方，以方便补给弹药。

**我的第1间更衣房** 10点
解锁条件 购买你的第1间更衣房

**购买所有更衣房** 25点
解锁条件 购买每一间更衣房
获得方法 每间更衣房的价格固定为500埃居，在河口以及纽奥良都有。

**小偷** 10点
解锁条件 偷窃5000埃居
获得方法 5000这个数量其实还蛮多的，但只要贿赂贪污行政官然后再偷回来即可，平时要养成这个习惯。想刷的话推荐在纽奥良完成，通过大量杀人把恶名值提上去，再进行高价贿赂效率会比较高。

**绞刑执行者** 10点
解锁条件 使用鞭子施展10次掠食者杀法
获得方法 发动掠食者杀法需要站在高处，用鞭子将敌人拖近后勒死。推荐序列7“替革命提供支援”一节，树多敌人也多。

**一只表怎么够** 40点
解锁条件 收集所有的怀表
获得方法 在走私商处购买，共十个总计需要16万5000埃居。

**下毒** 20点
解锁条件 使用狂暴毒药强制敌人杀死另外5名敌人
获得方法 推荐序列3“消失的奴隶”一节中的战斗，敌人由1个白衣精英+6个红衣杂鱼组成。从眼前的树干爬到敌人头上的高台，用狂暴毒药射击战斗力最强的白衣精英，再用手枪射杀最远处的一个持火枪的红衣，接下来只要静待好戏即可。

**制高点大师** 75点
解锁条件 同步所有俯视点
获得方法 包括河口、纽奥良以及契琴伊萨的所有俯视点。

**商场女强人** 25点
解锁条件 完成所有商业对手任务
获得方法 做完相关的支线任务即可，通关后也可完成不会错过。

**船员** 25点
解锁条件 完成所有船员任务
获得方法 做完相关的支线任务即可，通关后也可完成不会错过。

**河口传染病** 25点
解锁条件 完成所有河口传染病任务
获得方法 做完相关的支线任务即可，通关后也可完成不会错过。

**解放** 25点
解锁条件 完成所有解放奴隶任务
获得方法 做完相关的支线任务即可，通关后也可完成不会错过。

**掠食者** 25点
解锁条件 使用鹰眼视觉时，用吹箭从树上杀死1名敌人



# ANTHEM™

在舆论一片形势大坏的情况下，想要给《圣歌》说句好话似乎都变成了一种政治不正确。不过既然各位读者大人还能翻到这一页来读到这段话，恐怕应该都还是对这款作品本身有着一定的好奇心，这里笔者也先给大家打个预防针，哪怕是在运营了接近 2 个月后，其实《圣歌》在新内容推出上的力道也不算是特别大，所以盼着攻略当中会有什么新内容的读者，还是请关注我们杂志上的《圣歌》专栏就好。本期的攻略虽然整合了数次更新当中加入的一些游戏修正，但整体内容增补还是放在了游戏后期的心得和收集上，希望能够对想要彻底刷透并全成就 / 白金这款作品的玩家们提供必要的帮助。

文 稀饭 美编 Juxi

| 圣歌 | | EA (PS4 / XOne) |
| --- | --- | --- |
| Anthem | 多人在线角色扮演 | 中文版 |
| 2019 年 2 月 22 日 | 在线 1 ~ 4 人 | 无对应周边 |
| 售价为 429 港币 | | |

通关时间：15~20 小时
全成就 / 白金时间：60~80 小时
对应版本：1.0.4.02
对应语言：简体中文



# 系统详解

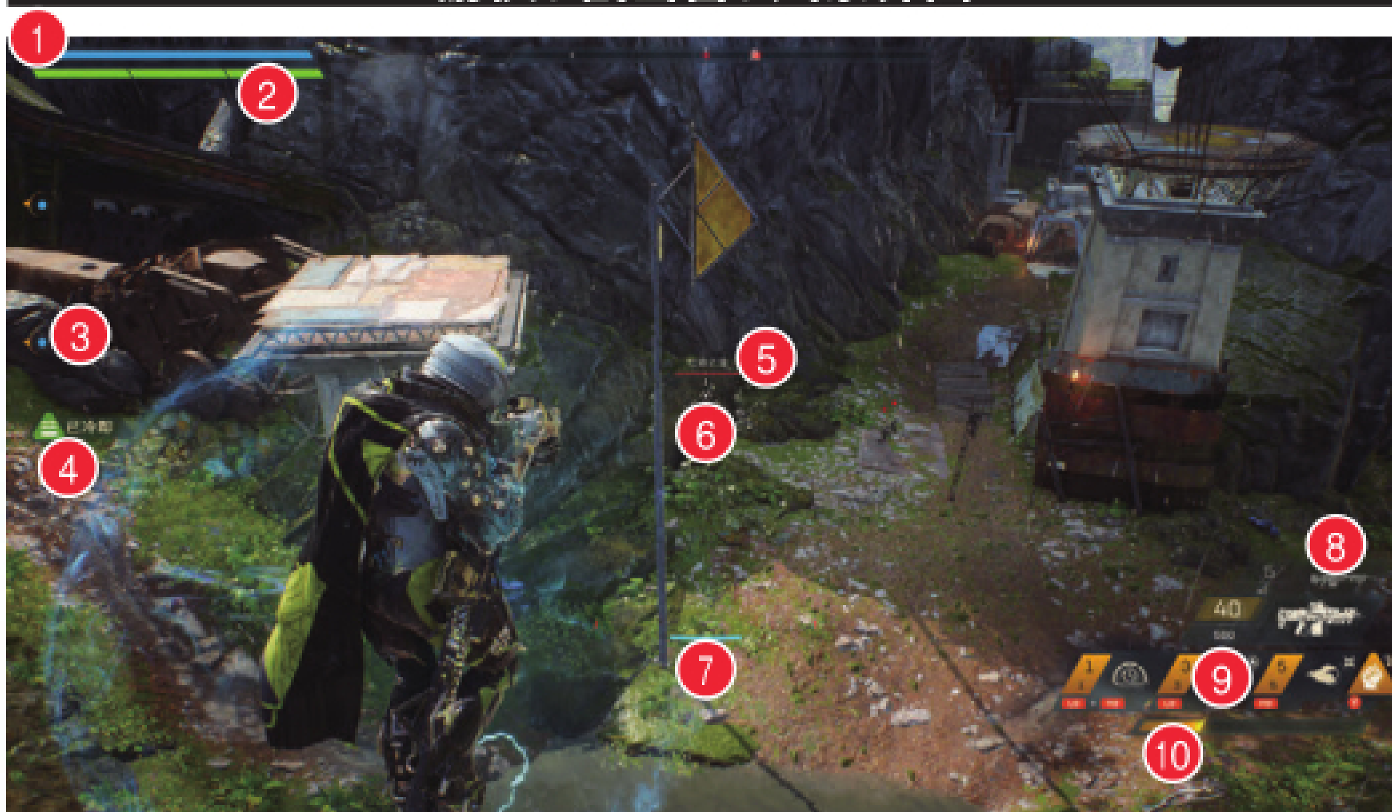
## 按键列表

| PS4/XOne | 功能 |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 视角 |
| R1/RB | 技能1 |
| R2/RT | 射击 |
| R3/RS | 悬停（在空中时） |
| L1/LB | 技能2 |
| L2/LT | 瞄准 |
| L3/LS | 冲刺/飞行（在空中时） |
| L1+R1/LB+RB | 技能3 |
| △/Y | 近战/空降攻击（在空中时） |
| ○/B | 回避（游侠与截击者）/瞬移（风暴）/举盾（巨像） |

| PS4/XOne | 功能 |
|---|---|
| ×/A | 跳跃/跳跃衍生动作（在空中时） |
| □/X | 上弹/互动（在可互动物品旁时长按）/切换武器（不在互动物品旁时长按） |
| 方向键↑ | 发动终极技能 |
| 方向键← | 表情动作1 |
| 方向键↓ | 表情动作2 |
| 方向键→ | 表情动作3 |
| 触控板/MENU | 菜单 |
| OPTIONS/VIEW | 事典 |

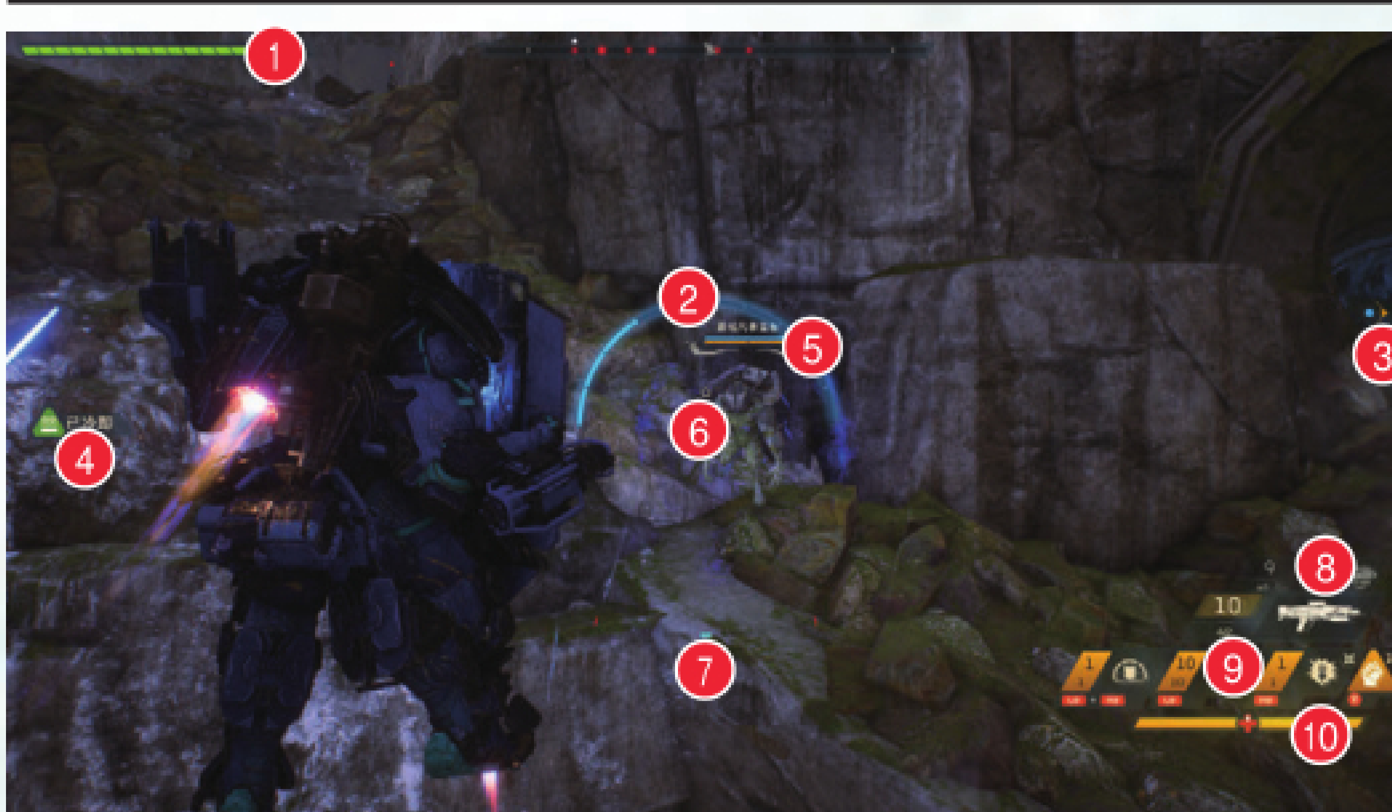
## 按键列表

### 游侠 / 截击者 / 风暴界面



1. 护盾槽
2. 护甲槽
3. 附近玩家 / 队友位置标记
4. 增益 / 减益状态栏
5. 敌人生命槽
6. 准星
7. 热量槽
8. 武器栏
9. 技能栏
10. 终极技能槽

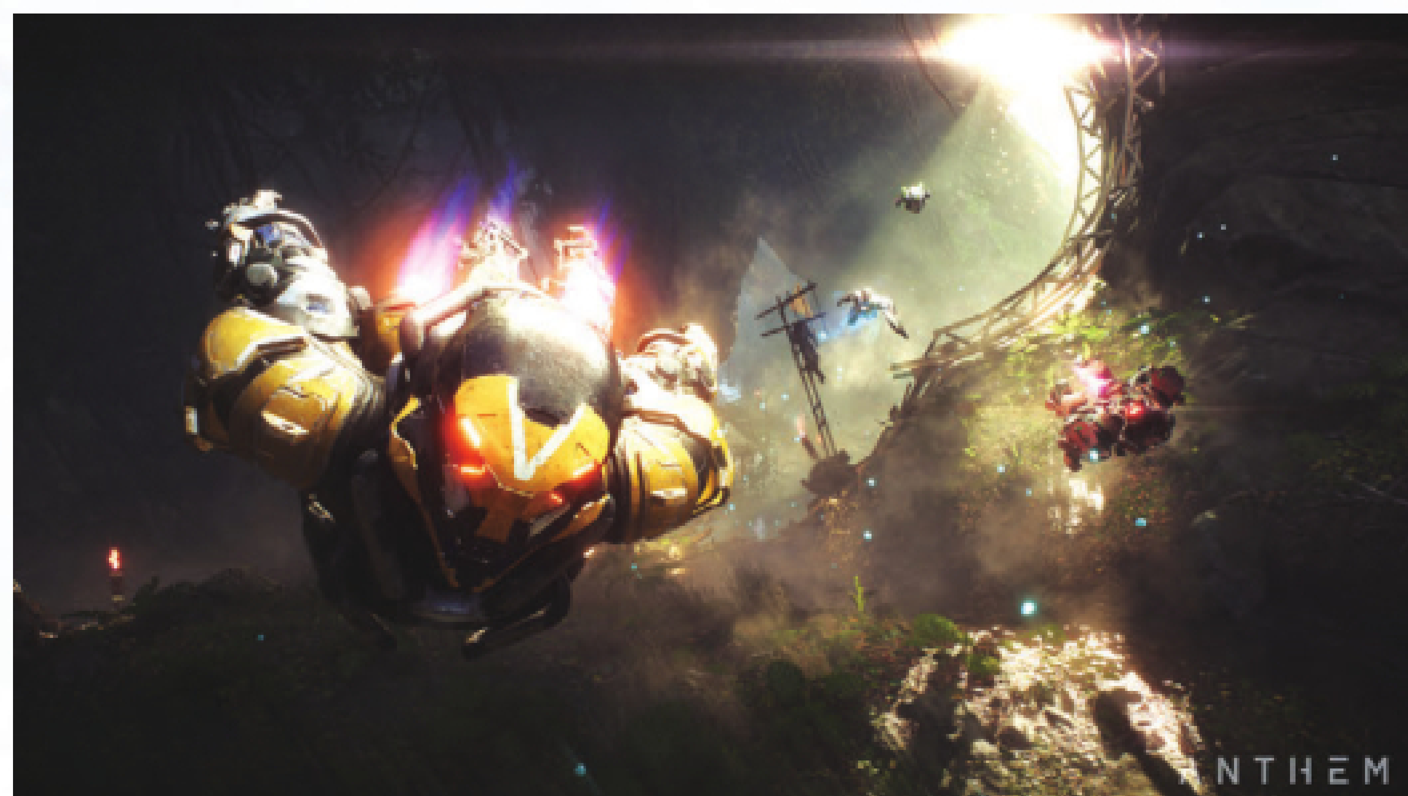
### 巨像界面



1. 护甲槽
2. 护盾槽
3. 附近玩家 / 队友位置标记
4. 增益 / 减益状态栏
5. 敌人生命槽
6. 准星
7. 热量槽
8. 武器栏
9. 技能栏
10. 终极技能槽

## 飞行操作详解

飞行是《圣歌》当中标枪机甲最主要的移动方式，也是在战斗当中进行快速战术位移和脱离敌人包围的主要手段，所以在攻略的最开始，我们先来谈谈飞行当中需要注意的细节。



### ●注意飞行的状态

游戏当中只要玩家的机甲处于空中，无论是从地面跳起还是从悬崖落下，都可以立刻按下 L3/LS 键进入飞行状态，并朝着机甲目前正对的方向进行飞行。

之后根据玩家的后续操作，机甲的飞行可以处于下面几种状态。

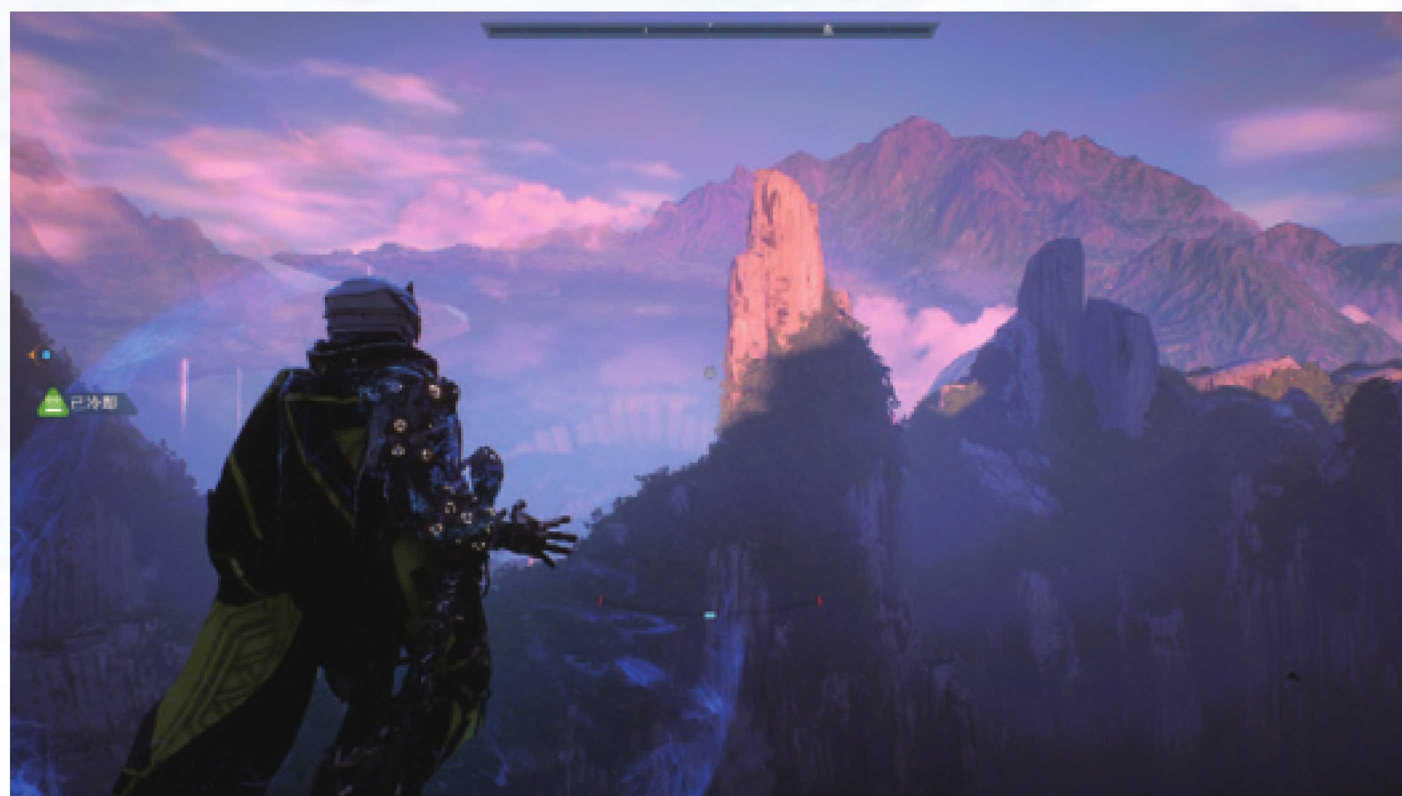
1. 匀速飞行：不进行任何后续操作的情况下，机甲会以常规速度朝着前方飞行，在实际游戏当中并不常用，因为飞行速度并不高，不适用于赶路，只建议在飞行经过一些非常险峻的弯道时使用，以避免撞墙。



2. 加速飞行：最常用的飞行状态，可以用高速朝着目标方向飞行，热量累积稍微高于匀速飞行（大约会提早 3~4 秒进入过热状态），缺点是操控性逊于匀速飞行，在一些狭窄区域容易撞墙。



3. 悬浮：严格来说悬浮不需要在飞行状态下进入，只要角色处于空中状态，按下 R3/RS 键，就可以直接进入悬浮。这个阶段下机甲可以悬停在半空，但也可以通过左摇杆进行慢速移动，非常适合用于在空中获得更好的射击视野，缺点是机甲也会暴露在敌人的火力当中，而且除了风暴之外的机甲悬浮时热量攀升会非常快，甚至比加速飞行时都要快，无法长期使用。

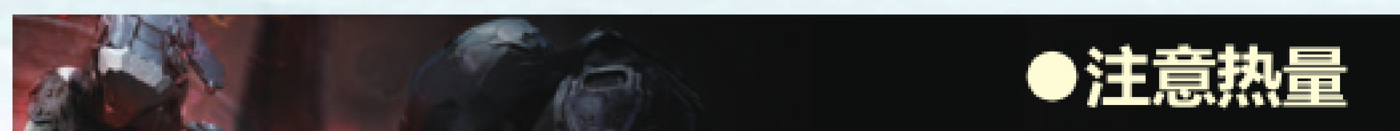


4. 坠落：在热量槽蓄满的情况下玩家如果还处于飞行状态，机甲就会进入过热状态，此时机甲会直接向着前方斜下坠落，期间玩家除了调整机甲的坠落方向外，不能够进行任何操作，只有在落地并完成硬直动作后，才可以恢复正常，所以应该尽量避免进入这种状态。



5. 机动闪避：在飞行的过程当中，玩家把摇杆左推或右推，然后按下〇 / B 键，就可以进行机动闪避，用于躲开正面击向机甲的攻击。巨像机甲无法使用机动闪避，但可以在飞行过程中举起盾牌抵挡正面攻击。





## ●注意热量



热量是每台机甲都有的飞行限制，只要玩家进入飞行状态，热量槽就会开始累积，满了之后如果机甲还是处于飞行 / 悬浮状态，就会立刻坠落并进入过热状态，此时热量槽会在一定时间内一直处于满槽，机甲无法飞行，只能在等待一段时间后才能恢复。为了避免过热状态，玩家可以用以下几种方式来应对。

1. 落地：这是最朴实的方法，只要机甲落到任何能够让其正常站立的平面上，热量槽就会迅速消退，接近满槽的热量也只需要 4 秒不到就可以清空。

2. 水雾降温：只要玩家操纵机甲飞过场景当中的瀑布落下的水帘，又或是瀑布顶部泛起的水雾，就可以立刻把热量槽清空，而且就算玩家已经处于过热状态，水雾降温也可以立刻让过热状态消失。



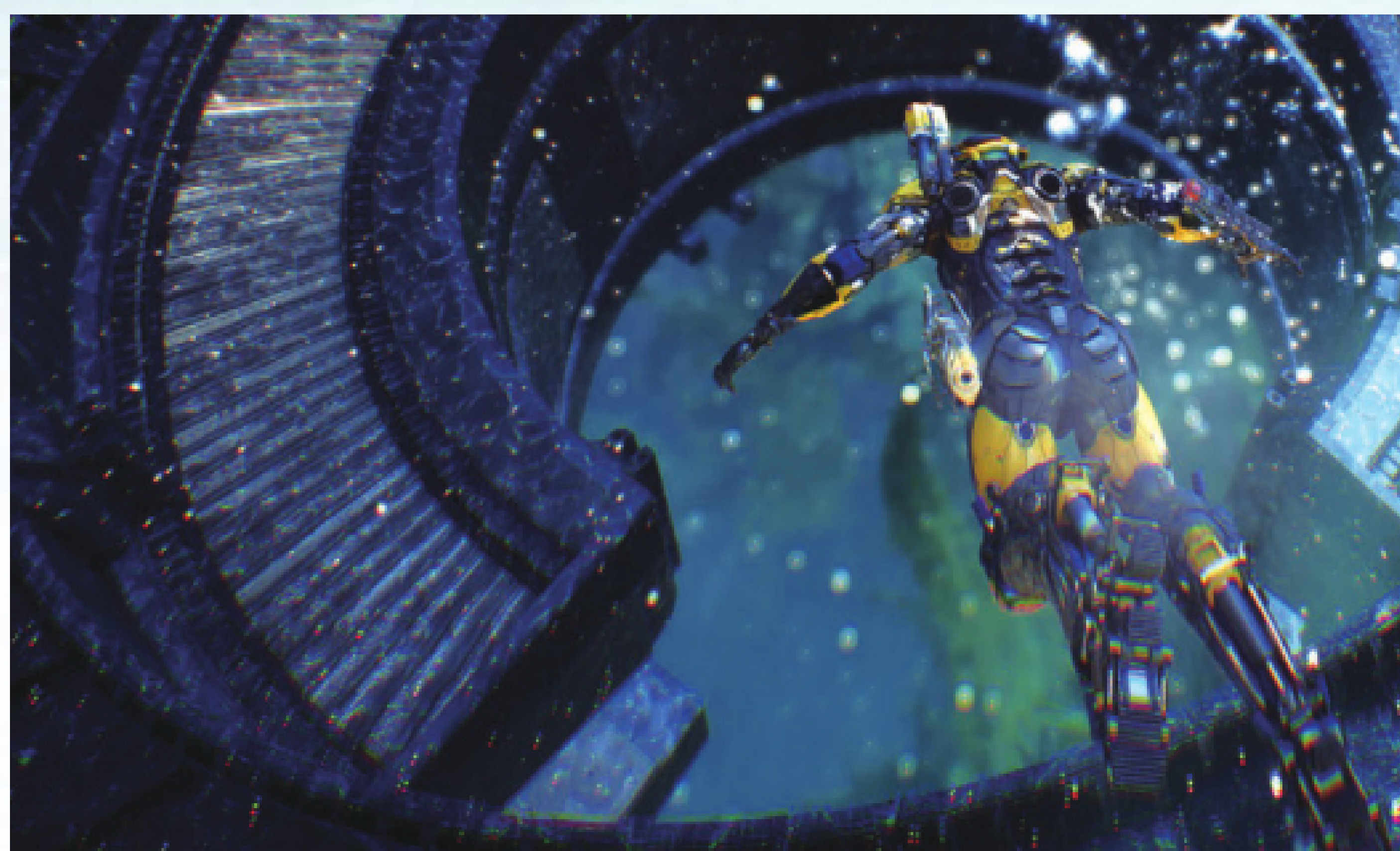
3. 雨天飞行：天气情况是不可控的，但只要玩家处于这种天气状态下，机甲就会获得“已冷却”增益，热量槽颜色会变成淡蓝色，累积速度会减慢，让玩家能够飞得更久。



4. 贴着水面飞行：水面能够提供和雨天时一样的“已冷却”增益，但是只要玩家离水面稍远就会失去这个增益，所以老练的玩家都会在赶路过程中尽量贴着水面飞行，可以大幅延长飞行的时间。悬浮也可以套用同样的逻辑，不过贴着水面悬浮不会获得高度优势，所以只建议悬浮时有防御增益的风暴机甲使用这样的策略。

5. 斜下飞行：机甲飞行的热量累积，只有在平飞和垂直攀升时才会是按照正常的速度累积，当机甲开始斜下飞行，热量累积的速度就会减缓，倾斜角度达到45°，热量累积和减少的速度就会达到平衡从而停止增长，再往下倾斜，热量就会开始降低，垂直下降时热量会以较高的速度减少。所以玩家在飞行的时候如果有条件，可以考虑采用“高空飞行→热量快满时垂直下降→落到地面之前改为贴地飞行”的策略，同样能够延长飞行的时间。

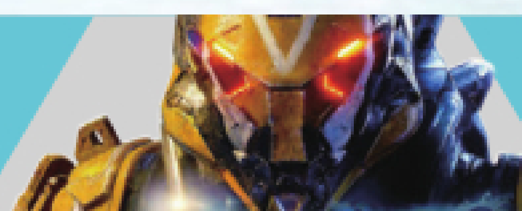




6. 进入水中：标枪机甲拥有水下潜游能力，而在进入能够变为潜游状态的水域后，热量槽会清零并直接消失，改为显示氧气槽。原本游戏当中有一个比较拖沓的入水动画，会影响飞行的流畅性，但后续更新已经改善了这一点，现在玩家可以更为流畅地进行入水和出水，所以建议大家多多使用入水降温这个手段。

# 塔西斯堡功能详解

在玩家完成开场的序章主线后，就会开始在塔西斯堡展开自己的自由战士生涯，而这里面的各种设施也是玩家在往后游戏过程当中都会用得上的，所以这里会结合设施的功能和其对应的项目一一讲解一下用途。



# 开始远征

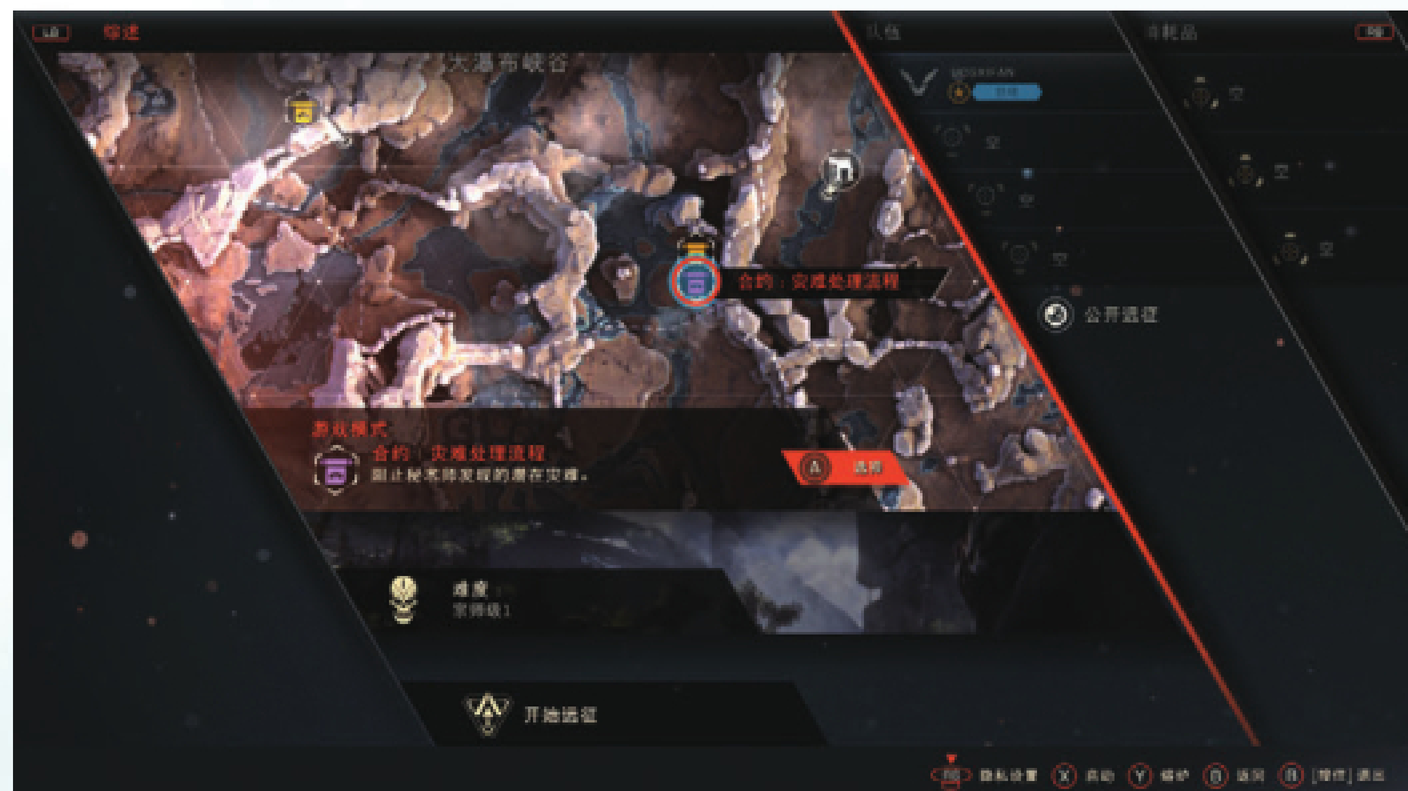
这是玩家最早接触的功能区域之一，也是游戏的任务界面，只要调查之后就可以进入到任务选择界面，更新之后目前玩家也可以在塔西斯堡里的任何地方通过长按△/Y键进入到任务界面。

在经过更新之后，目前界面当中会有七个常规项目：当前任务、变更任务、自由模式、据点战模式、传说级任务、快速匹配（随机任务）和快速匹配（任意据点战）。



## ●当前任务

在玩家没有选择追踪任何任务的情况下，这个项目是不会出现的，不过在开始主线之后，玩家基本上都可以在这里看到正在被追踪的主线，又或是刚刚接下的合约。如果玩家之前进行过据点战，这里也会继续显示出之前打过的据点战，方便后期玩家连续刷据点战打装备。



## ●变更任务



选择之后可以进入地图界面，挑选上面的任务，可选择的对象包括主线（即关键目标）、特工任务、特工合约和传说级合约，据点战不能够在这个项目中选择，只能够在“据点战模式”中选择。

## ●自由模式

进入后可以从四个起始点里选择一个，然后进入到游戏的开放世界场景当中探索，没有任务目标，但玩家可以参与各种随机出现的世界事件，寻找收藏品、秘法师印记和各种宝箱等等。不过在自由模式当中停留一段时间之后这个世界对应的服务器就会进入关闭倒数，倒数完结后玩家会被暂时移出自由模式，需要再度从任务界面进入新的自由模式服务器。



## ●据点战模式

据点战类似于其他同类游戏当中的副本或突袭任务，是一种分为多个阶段的高强度战斗任务，完成每个阶段之后都可以获得一批装备作为奖励，并且关底都有一个强大的BOSS等待着玩家去挑战，是后期游戏当中获取装备的主要途径。

选择这个模式之后可以在地图上选择目前开放的三个据点战，其中“暴君矿场”会在游戏初期就开放，而“狂怒之心”和“魔痕庙宇”则会在主线通关之后开放。



**P.S.1**

“狂怒之心”的据点战标记被放在了地图最左上方，很容易看漏，第一次用这个模式的玩家最好先去记一下它的位置。

**P.S.2**

目前《圣歌》已经预定会在4月内更新全新的据点“塌陷之地”，所以当大家看到这篇攻略时，说不定据点战模式中已经新增了一个额外的据点战。

## ●传说级任务

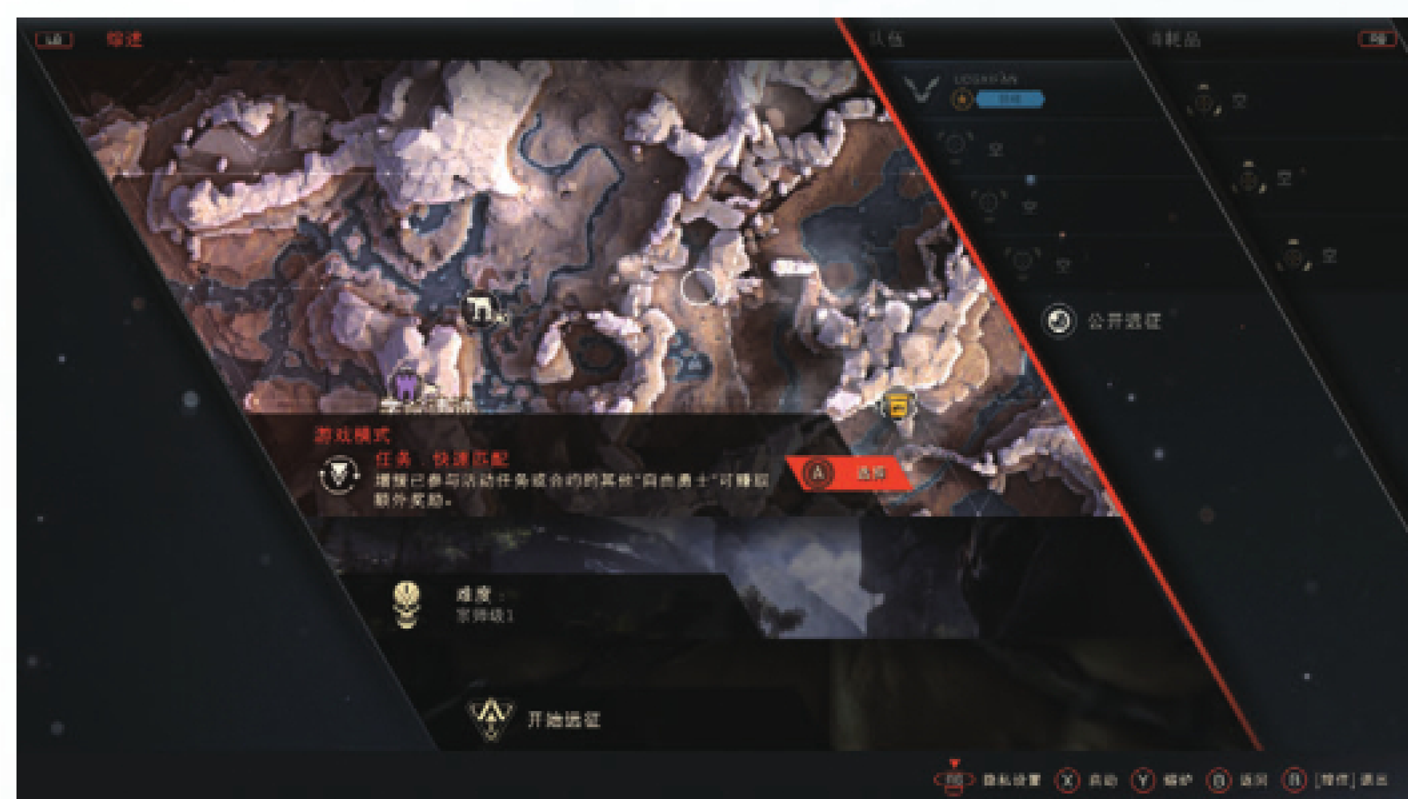
这是在3月下旬的更新当中加入的新游戏内容，其实就是主线任务的高难度版本，增强了敌人的配置，并且加入了强大的敌人作为任务最终BOSS登场，击败BOSS后可以获得宝箱奖励。部分任务甚至精简了某些没有战斗内容的段落（例如“黎明要塞”任务最后部分的试炼）。

但传说级任务目前只有6个，而且是每天轮换，即一天之内玩家只能重复进行其中一个传说级任务，想要玩另外一个只能等明天刷新。截止到笔者写下这篇文字的时候，传说级任务也暂时无法跳过剧情，所以这个新的游戏内容在体验上还暂时有待完善。



## ●快速匹配（随机任务）

本质上来说就是一个协助新手的模式，玩家会被随机匹配到任何目前正在进行又没满4个玩家的任务当中，匹配范围包含了上文提到的所有任务类型（不包括据点战），而且只要玩家参与了快速匹配，哪怕只是加进去看了段剧情动画，都可以获得额外的援助经验值奖励，非常适合通关后的玩家用来快速刷到30级。

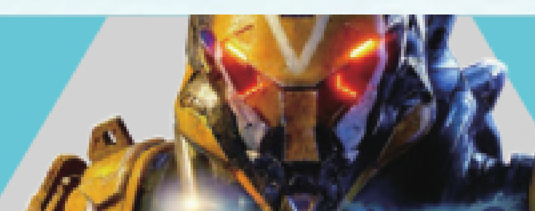


## ●快速匹配（任意据点战）

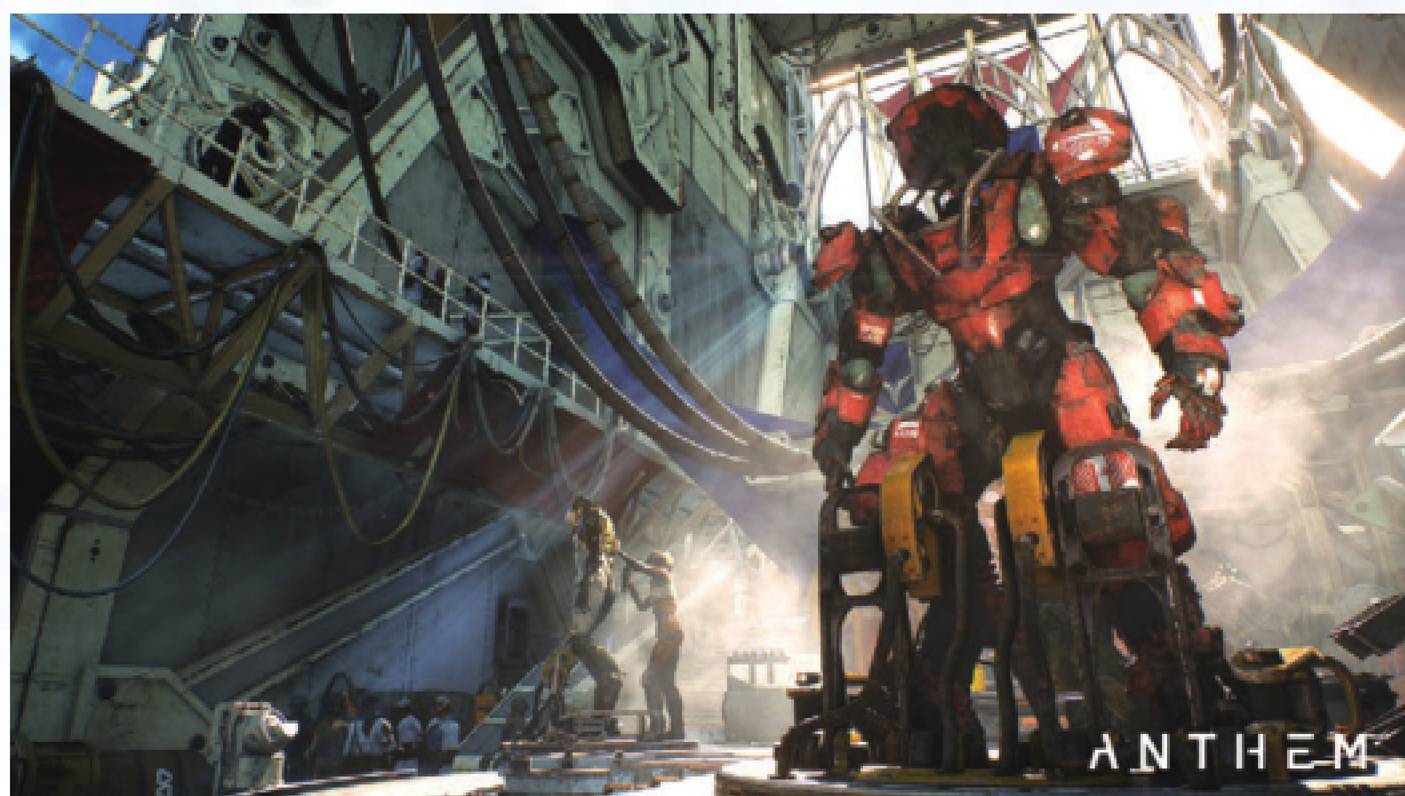
专门被抽离出来的据点战快速匹配，玩家会被随机加入到任何正在进行的据点战当中，是专门给后期专注于刷装备的玩家设计的新匹配模式。



## 熔炉 & 仓库



因为仓库其实可以在熔炉界面快速查看，内容上也有很大的重合，所以这里把两者放在一起讲。




## ●熔炉的作用

其实熔炉就是本作当中的装备界面和制造界面，玩家可以在这个界面当中选择自己目前使用的标枪机甲类型，调整或制作机甲的武器、装备和配件以及购买和更换机甲的外观和表情动作。在游戏更新之后，玩家也可以直接在塔西斯堡中的任何地方通过按下触控板/MENU键并选择“熔炉”标签页来进入熔炉界面。下面将分别介绍一下这些内容的实际操作方式。



## ●更换标枪

游戏当中目前有四种标枪机甲，分别是游侠、巨像、风暴和截击者，玩家在熔炉界面当中可以通过按下△/Y键进入机甲选择界面，来更改目前使用的机甲类型。

在这个界面当中，机甲还有配装方案这个设定，玩家可以为同一种机甲设定最多5套不同的配装方案，以对应不同的战斗风格和任务要求。

注意，四种标枪机甲并非一开始就全部可选，玩家会在2级、8级、16级和26级时分别获得一次解锁新种类机甲的机会，所以直到26级时玩家才能够完全解锁所有四种机甲。



## ●更换配装

游戏当中的机甲都有着五个配装项目，分别是武器、三个技能对应的装备（根据机甲不同项目名称会有变化）和镶嵌配件，下面将一一介绍一下。

1. 武器：一台机甲最多能装备两把武器，，没有任何组合上的限制，同一类武器带两把也可以，甚至同一型号的武器也可以带两把，但是部分武器只有特定机甲可以装备，例如自动火炮和榴弹发射器是巨像专属的，而重型手枪和自动手枪则只有游侠、风暴和截击者可以使用。

游戏当中有 9 大类武器，基本上都是源自于现实当中的武器类型，所以使用逻辑也很类似，例如狙击步枪是高射程大威力，霰弹枪则是短射程但射击有多段判定，有射击游戏经验的玩家应该可以瞬间上手。

本作中同一类武器都会有三个不同型号，拥有不同的名字，虽然武器的使用机制不会脱离类别本身的特点，但在性能、使用方式或是伤害形式上会有一定的差异。例如狙击步枪里的“死亡之眼”是标准的重狙，而“破坏者”则是需要蓄力的爆炸狙，威力更大而且能够造成范围伤害，但子弹数量极少。所以虽然同样是狙击步枪，用起来还是会有很大的差异，玩家可以根据自己的作战风格来选择更适合的型号。



2. 技能装备：技能对应的装备有三大类，不同类型的机甲之间装备是不共通的，而同一种机甲身上对应不同技能位置的装备也不共通，例如截击者的技能 1（即“攻击系统”项目）装备“呼风唤雨”不能够装备在技能 2（即“突击系统”）项目中，所以这个装备只能够通过技能 1 对应的 R1/RB 键发动，不能改成用技能 2 对应的 L1/LB 键发动。

装备决定了玩家的技能效果，目前每台机甲的技能 1 和技能 2 项目分别对应 5 种装备，均为攻击技能，技能 3 项目则分别对应 2 种装备，不过均为辅助性的技能，对于这三个项目的选择组合一定程度上构成了玩家的战斗风格核心。



3. 镶嵌配件：这个项目的内容可以理解为是标枪机甲的强度核心，因为配件关系到两个标枪机甲的属性——抗打击能力和特殊被动能力。

每一台机甲都有 6 个配件槽，会随着玩家等级提升逐步解锁，到 23 级就会完全解开。

每一个配件都会固定为机甲提供一定比例的护甲和护盾强化，这也是机甲本身抗打击能力的直接来源。不同配件只要战力等级和品质是一致的，那么提供的护甲和护盾强化数值就是一致的，但是有两种情况会影响配件提供的护甲和护盾。

第一种是专用配件，游戏当中的配件有通用和专用之分，顾名思义，前者可以被所有机甲装备，而后者只能对应一种机甲，玩家可以通过查看插件名称下方品质描述右边的文字来确认这个配件是通用还是专用。



例如“弹药隔间”写着的是“通用镶嵌配件”，玩家就可以在所有机甲的镶嵌配件项目当中看到这个配件，而“传导改造”写着的是“截击者镶嵌配件”，那么玩家就只能够于选择截击者的时候在其镶嵌配件项目中看到这个配件。

专用配件提供的护甲和护盾强化天然高于通用配件，就算是机甲当中最“脆”的风暴，专用配件能够提供的护甲强化数值也是通用配件的三倍，护盾强化数值更是其六倍。

第二种是配件被动技能影响。每一种配件都会有一个专属的被动技能，例如通用配件“散热器”的效果是让标枪机甲的热量槽容量提高 25%，装上后机甲就可以飞行得更久。

但如果配件的效果是大幅度增强机甲的护甲或护盾，那么它提供的强化效果就会高于一般配件。例如一般 36 战力的史诗品质通用配件，提供的护甲和护盾强化都是 113 点，但是“护甲强化”这个配件提供的护甲强化达到了 1131 点，等于额外多了 1000 点护甲值，而这个配件的被动效果就是“大量提升标枪护甲值”，等于它的被动技能效果被算进了配件本身的护甲强化效果当中。



除了用于提高机甲的生存能力，配件的被动能力也是确立玩家战斗风格的要素之一。例如风暴的专用配件“元素精灵通道”可以提升 35% 的基础元素伤害，但是会降低 35% 的物理伤害，适合偏向用技能作为输出手段的配装。



4. 战力与品质：在使用前面三个项目的时候，相信玩家们也会注意到战力和品质的设定，其实这两者都普遍存在于同类的多人在线游戏当中，下面就简单介绍一下。

首先，战力其实就是装备等级，一个武器 / 装备 / 配件的战力越高，其基本属性就越高，例如武器和装备的杀伤力会更强，配件能够提供的护甲和护盾强化数值会更高。

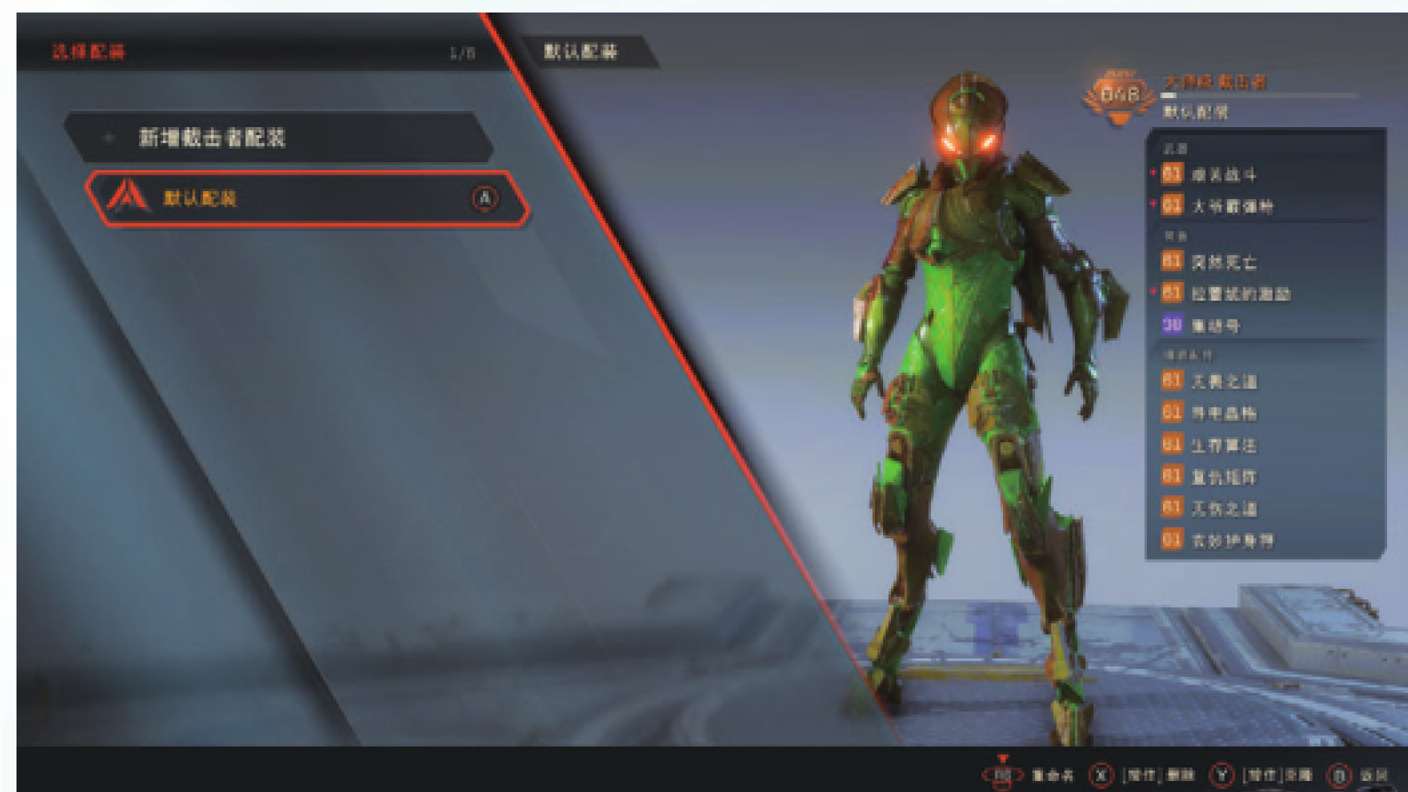
而在战力相同的情况下，就轮到品质来说话了，游戏当中目前共有六个不同的品质，从低到高依次为：普通级（白色）→超凡（绿色）→稀有（蓝色）→史诗（紫色）→大师（橙色）→传奇（黄色）。同样战力的物品，品质更好的属性更胜一筹。



除此之外，从超凡品质开始，物品上会有增益词条，能够给物品本身或是机甲整体带来增益，品质越高的物品词条越多，增益的比例也有可能会变得越高。

而当物品的品质来到了大师这一级别，所有的物品都会变成升级版，除了固定会有增益词条，还会增加一种物品本身专属的特效，其效果不再是增益词条里的那种随机的强化，而是一项固定的被动能力，一般会让物品的表现发生彻底的强化。例如风暴的装备“熊熊火焰”是放出一枚会自动追踪敌人进行燃烧的火球，而其大师级版本“二元恒星”会把发射的火球变为两枚。传说级物品的专属特效和大师级是一样的，但是能够提供的护甲和护盾强化数值更高，能够随机获得的词条也比大师级的要更好。

最后，玩家的战力总额会统计在熔炉界面的右上方，每当总战力达到一定的数字，就会让机甲本身的总体品质上升，一般而言，只要玩家的所有可装备物品槽位（两把武器、三个技能和六个配件）都装上了对应品质的物品，那么机甲的总战力肯定也会提升到对应的品质。



不过实际上提升品质所需要的战力数字，略低于全部物品槽位都是同一品质物品时的战力数字，所以辅助技能装备槽位虽然没有任何大师级和传说级品质掉落，但只靠史诗级品质的辅助技能装备提供的战力，也能够让玩家的机甲品质提升到大师级和传说级。

不过机甲品质并不代表着机甲的真实战斗力，毕竟六个配件槽全部放高战力的通用配件也可以把机甲的战力等级堆上去，但其实机甲本身脆得像一张纸。不过笔者仍然推荐大家尽量把战力堆高，因为会一定程度上影响掉落物品的品质。

5. 增益词条

上文已经一定程度上提到过词条的作用，这里再详细介绍一下。

在玩家开始获得超凡品质的物品后，词条就会在物品上出现，其提供的增益涵盖的范围非常广，从单纯提升武器的伤害，到加快技能冷却，再到提升修复道具掉落率等等。词条前方会有一个图案表示其增益的作用范围，齿轮状的图案表示增益只针对这个物品生效，而机甲状的图案则表示增益会对整台机甲生效。



词条的获得是随机的，在经历过一次更新后，Bioware 优化了游戏当中的词条库，一般一个物品起码会获得一个对其性能有提升的主要词条，例如提升其威力，或是扩大弹匣容量等等，但次要词条就不太可控，有时候会是非常强大的增益，例如大幅度提高护盾，或是大比例加快某个技能位置的冷却速度，有时候就相对比较废柴，例如提高 10% 的采集收益……这也构成了本作当中刷任务的一个动力来源，同样战力同样品质的装备，词条上的差异也会让其价值产生差距，又或是能够适应不同的情况和战斗风格。

目前想要获取更好的词条只有两个方法，一个是去刷，但是随机性很大，毕竟正好拿到自己想要的装备还得有好的词条是个低概率的事情，所以另一个方法就是对其的补充，那就是在制作界面直接消耗资源来做。因为制作关系到另外一个系统的解析，所以关于如何制作物品，请看下一部分的讲解。






## ●制作物品

在每一个配装界面的项目当中，除了更换武器 / 装备 / 配件，玩家也可以选择制作这些物品。但是因为《圣歌》的游戏架构倾向于鼓励玩家去刷而不是去做，所以获取装备图纸的过程都比较花时间。

以史诗级的配件为例，想要解锁对应的图纸，需要把“哨兵”和“自由勇士”两个派系的忠诚度都刷到 3 级，而如果玩家只完成了派系对应的特工任务和一些合约，最多只能够把忠诚度刷到 2 级，想要刷满，必须得多刷几个传说级合约。



但用这个方法，玩家最多也只能做史诗级的物品，大师级的物品甚至干脆是刷到了对应物品，装备上完成了其专属挑战后才会开放图纸，所以本质上是让玩家消耗材料来尝试做一个随机词条效果更好的物品，而不是让玩家有机会直接把物品做出来，所以制作系统只能算是一个补充，想要获得更好的装备，玩家还是必须要去宗师难度的任务当中打拼一下。

不过为了日后刷词条作准备，玩家们还是可以多关注一下每周挑战和每月挑战，完成特定的项目之后，会奖励玩家一定数额的大师余烬，这是制作大师物品的关键材料。同时平常任务当中也别把采集拉下，奇美拉合金、奇美拉化合物都是制作物品时消耗量很大的材料。至于对应物品种类不同而需要消耗的部件反倒不是特别缺乏，毕竟到后期玩家们会刷出很多用不上的废词条装备，毫不犹豫地拆掉就可以获得大量的部件。



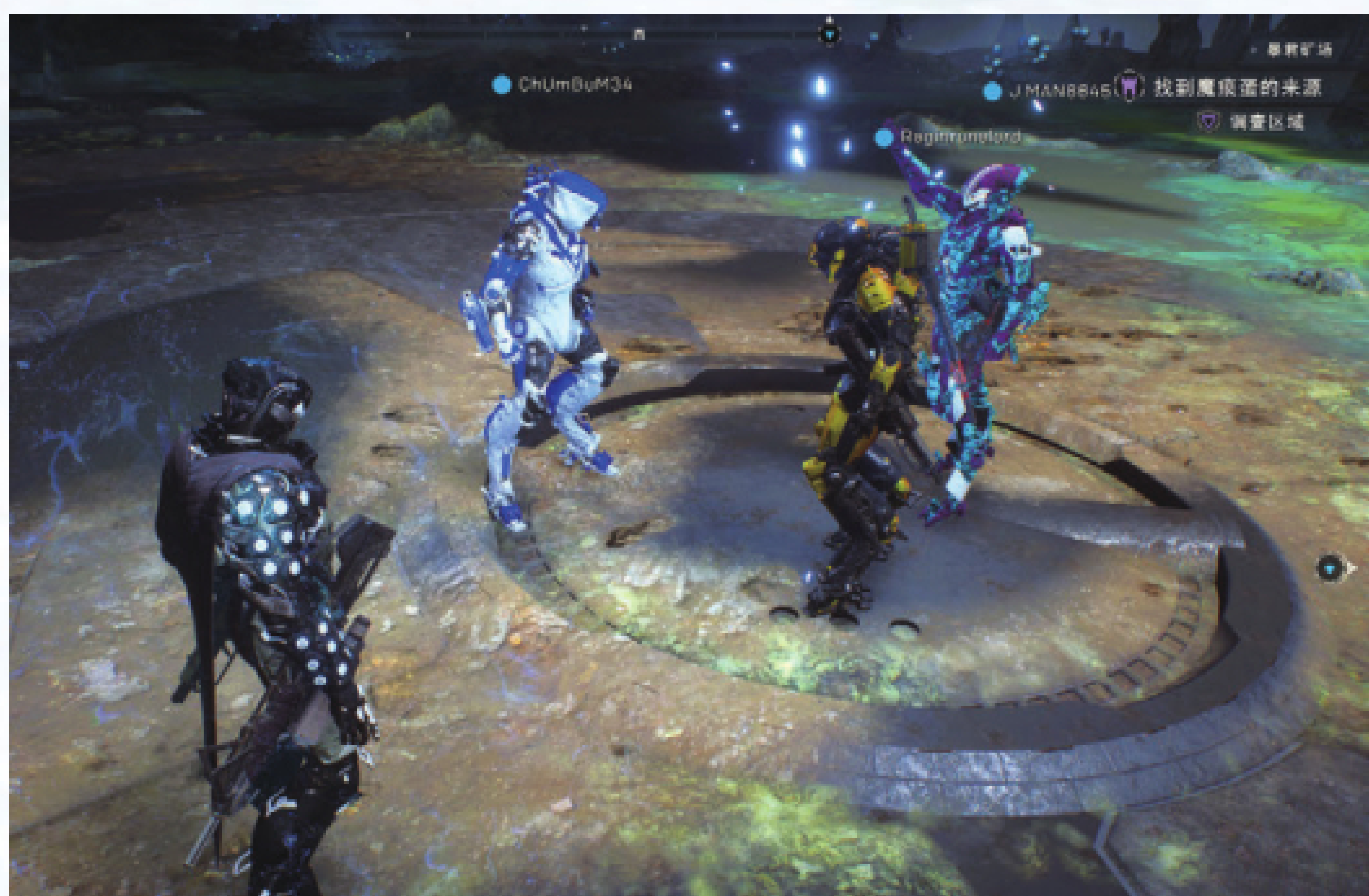

## ●更换外观

和配装比起来，外观对机甲的战斗力是完全没影响的，纯粹是用于体现玩家自己的个性。

不过俗话说得好，强不强是一个版本的事情，帅不帅是一辈子的事情！和《辐射 4》那种只有几个动力装甲外部涂装还得用垃圾当材料去修改的“渣 GAME”比起来，《圣歌》简直是机甲自定义爱好者的头号神作。

在外观界面，玩家不但可以更改机甲的外部造型，还可以设定磨损程度，涂装部分被分成了外甲和内甲，各有三级共六个项目，每个项目还可以单独修改材质和颜色，加上能够进一步强化外观个性的贴图，和能够展现玩家性格的各种表情动作，在这个界面里随随便便就可以花掉大家个把小时。

说句夸张点的，在这游戏里遇到配装重样的情况很常见，但几乎就遇不到机甲外观是重样的！



在更新之后，《圣歌》加入了“极乐世界宝箱”，也就是“时装宝箱”。这种宝箱会在玩家击败据点最终 BOSS 后出现，固定会有 4 个，每一个里面都包含一种贴纸、表情、机甲材质或一定数量的制作材料，这些物品本身也可以通过花费游戏当中的金币或微交易来直接获得，但极乐世界宝箱提供了一个让玩家免费获得的机会，代价是获得内容随机，而且随机的内容是有一个限定列表的，具体能够获得外观内容有哪些，玩家可以通过在“挑战”标签页的“自由勇士”分项中查阅“极乐世界收藏家”项目来确认，总数为 162 个，但其中大部分是各种材料，想要在时装宝箱活动失效之前刷到所有奖励的内容还是非常有挑战性的。




另外每次打据点的时候如果有其他玩家打开极乐世界宝箱，队伍当中每一个人都可以再获得一个装饰内容，等于如果一次据点战里 4 个玩家都有钥匙，那么每个玩家都可以获得 4 个奖励。因此玩家们可以在每日晚上 8 点日常挑战更新后立刻去刷一把钥匙，然后赶紧打一盘据点战，有高几率碰到另外三位同样也有钥匙的玩家，能够大幅度提高获取奖励的效率，而且极乐世界宝箱里不会开出已经获得过的内容（包括材料），所以实际上玩家们要是刷得够狠，倒也的确能够拿全所有的奖励。



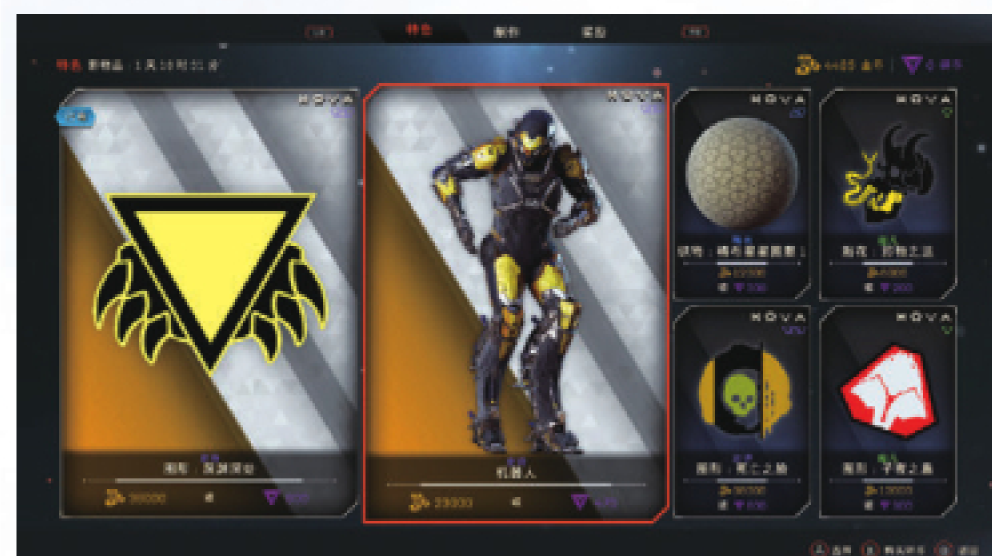
# 商店

本作当中的商店分为了两个触发对象，分别是“普通商店”和“特色商店”，但其实两者完全是一回事，因为进入商店页面后玩家可以通过翻标签页的方式来在两个商店的购买页面当中切换。而且玩家可以通过进入菜单，选择“特色”标签页，然后长按触控板 /MENU 键来打开商店。下面将介绍一下商店的页面功能。

## ●特色

其实就是特色商店的页面，里面会展示一些近期推荐的外观物品，每过一段时间就会刷新。玩家可以在这个页面直接花费虚拟货币（金币）来购买，也可以通过微交易购买碎币来购入。

就目前来看，特色栏目当中更新的内容都是有时效性的，玩家错过了基本上没有办法再买到，只能等特色栏目当中再随机刷新出对应的内容，目前还不清楚游戏日后是否会在更新当中把这些内容变成随时可以购买的状态。



## ●制作

其实就是普通商店对应的页面，玩家可以用金币直接购买制作物品所需的材料，基本涵盖了所有玩家需要的材料。不过这材料的总体收费较贵，想要靠常规的金币收入来这里买够做一个大师级物品的材料是不现实的，只建议玩家在刚好缺那么一两个材料的情况来这里买。




## ●奖励

领取达成特殊条件后的专有外观物品奖励的页面，目前奖励的内容基本上都是需要现实条件的，例如参与了游戏 VIP BETA 测试和购买了 EA Access 的玩家专属的贴图，还有购买了“黎明军团版”的玩家也可以在这里领取专属的机甲外观奖励和贴图。



# 挑战与每周联盟状态

“挑战”设施其内容就是展示游戏当中的每日、每周和每月挑战，不过玩家其实可以在进入事典后直接选择“挑战”标签页，然后在“辉煌之路”分类中直接查看具体的每日、每周和每月挑战。

“每周联盟状态”就是让玩家查看自己的联盟阶级和好友的奖励贡献度，只要玩家一直进行任务，获得的经验就会加入到联盟阶级的经验槽当中，最高可以累积到 10 级。每周完结后，就会根据玩家的联盟阶级给予一定额度的金币作为奖励，而如果玩家有好友也在玩《圣歌》，他们的贡献也会为玩家带来额外的金币奖励。




不过因为这个奖励的数额相对不是太大，而且只要拼命刷就可以快速提升阶级，所以没有太大的关注必要。

# 派系与合约

合约以及与其息息相关的特工任务可以被理解为是游戏当中的支线内容，其中特工任务份量相对比较重，会有非常具体的剧情脉络，只是战斗设计上没有主线任务那么精致。

而合约则是有一定随机性的内容，会让玩家执行 3 个随机的战斗任务，内容一般是消灭敌人、防守信息点、收集光球压制神器等等。敌人种类也是根据随机到的内容出现，基本上涵盖了游戏当中的所有类型敌人，包括魔痕、霸域、亡命之徒和包括魔蝎群在内的危险野生动物，是完成每周挑战的杀敌类型挑战的主要途径之一。

同时合约也对应着游戏当中的三个派系：哨兵、秘术师和自由勇士，完成特工任务和合约都可以提升对应的任务给予者派系的声望，达到数额要求后就可以提升声望等级，并解锁派系对应的制作图纸。

在玩家通关并且完成了足够多的合约后，派系的任务给予者会开始发布传说级合约，其实本质上就是战斗难度更高的合约，但是奖励也更为丰厚，并且完成后会大幅度增加派系的声望，是把声望刷到最高的第 3 级的主要手段。但是传说级合约每个阵营每天只能完成一次。





# 标枪机甲详解

标枪机甲可以说是《圣歌》的灵魂了，没有这些机甲的存在，这款作品可能就失去了它惟一的特色。也正因为如此，标枪机甲也是游戏当中最重要的元素，四种机甲不但外观各有特色，使用逻辑和战斗风格也大异其趣。下面，就让我们来谈谈如何好好地运用它们。



## 基本知识

虽然四种机甲的能力有很大的差异，但是毕竟他们都是标枪机甲，所以游戏当中的一些关于这些机甲的基本系统设定自然是共通的，所以在谈到他们的不同点之前，我们先来谈谈这些共同点。

### ●修复与弹药

除了通过大师级或以上品质的物品中附带的专有特效恢复，四种机甲都没有直接回复护甲值和弹药的手段，只能够通过敌人死亡后有几率掉落的修复道具（红色三角体）和弹药包（绿色三角体）来进行补充。



### ●组合攻击

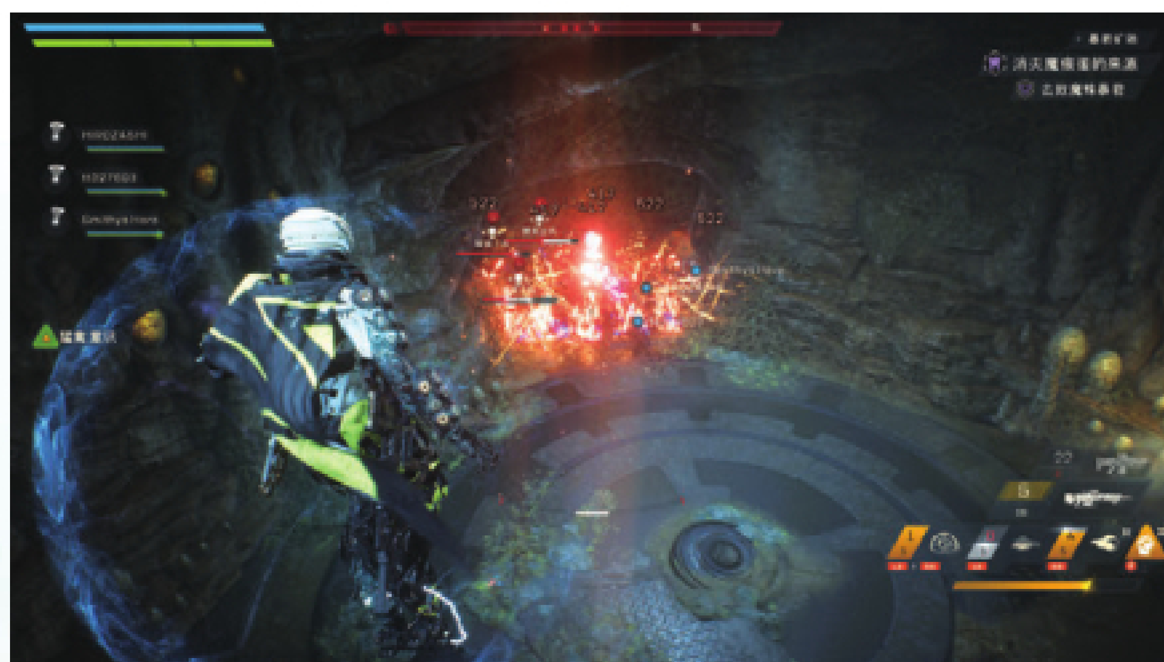
这是游戏当中的核心战斗系统，只有熟练掌握了组合攻击的队伍才能够挑战高难度的战斗，并且通过合理的运用来对抗大量的敌人。

组合攻击的产生方式和Bioware的另一款科幻题材的作品《质量效应》中的连击非常类似，每一台机甲都有特定的装备能够让敌人进入负面状态，而另一些特定的装备在击中处于负面状态中的敌人时，会产生连击，并触发对应的连击效果。

玩家可以在熔炉的装备界面当中查看装备是否拥有令敌人陷入负面状态的效果和触发连击的效果，前者的名字前面会有一个带实心点的圆圈，而后者名字前面会有一个手里剑标记。




装备本身如果能够让敌人进入负面状态，其数据最下方的一条会列出负面状态的名称和持续时间。而装备本身如果可以触发连击，那么描述文字当中就会列出连击的类型，例如“爆炸连击”意味着可以触发一个大范围的爆炸，并且造成与负面状态属性相对应的伤害，而“连锁连击”则可以把负面状态扩散到目标附近的敌人身上。



不过虽然四种机甲都可以触发连击，但目前连击触发的类型是和每种机甲对应的，所以一个成熟的队伍可以通过合理安排触发连击的对象来达成最大的组合攻击收益，而这一点在野队当中是很难达成的。

### ●解锁

玩家在游戏中等级达到了2级、8级、16级和26级时，能够分别获得一次机甲解锁权，但和游戏一开始给人的印象不一样，这个解锁权并非是按照固定顺序解锁机甲，而是能够让玩家按照自己的意愿选择先解锁四种机甲里的哪一种，意味着它们都可以成为玩家的第一台主力机甲。

不过笔者这里可以先给没有预先了解过四台机甲的玩家一点选择上的建议，希望能够帮助大家顺利选到适合自己的上手机甲。



1. 四种机甲里，不推荐用巨像和截击者作为起始机甲。

前者是最耐打的机甲，但是也是机动性最差的，会让刚上手的玩家变得更难掌握飞行的诀窍。而且巨像的护盾作用机制和其他三台机甲都不一样，加上没有足够的专用配件支持时，巨像的护甲强化程度不够高，所以在生存难度上反而比其他机甲都要高——尤其是在队友不靠谱的情况下。

后者本身就是抗打击能力偏弱的机甲，而且还是偏中近距离战斗，对于玩家的操作和判断战场形势的能力有一定的要求，显然也不适合新手。

2. 性能平均的游侠是最合适的起始机甲，兼顾了机动力和生存能力，默认配置的装备（手雷和飞弹）也比较接近一般 TPS 游戏里常见的副武器和爆炸物，对一般突突突玩家来说更容易上手。

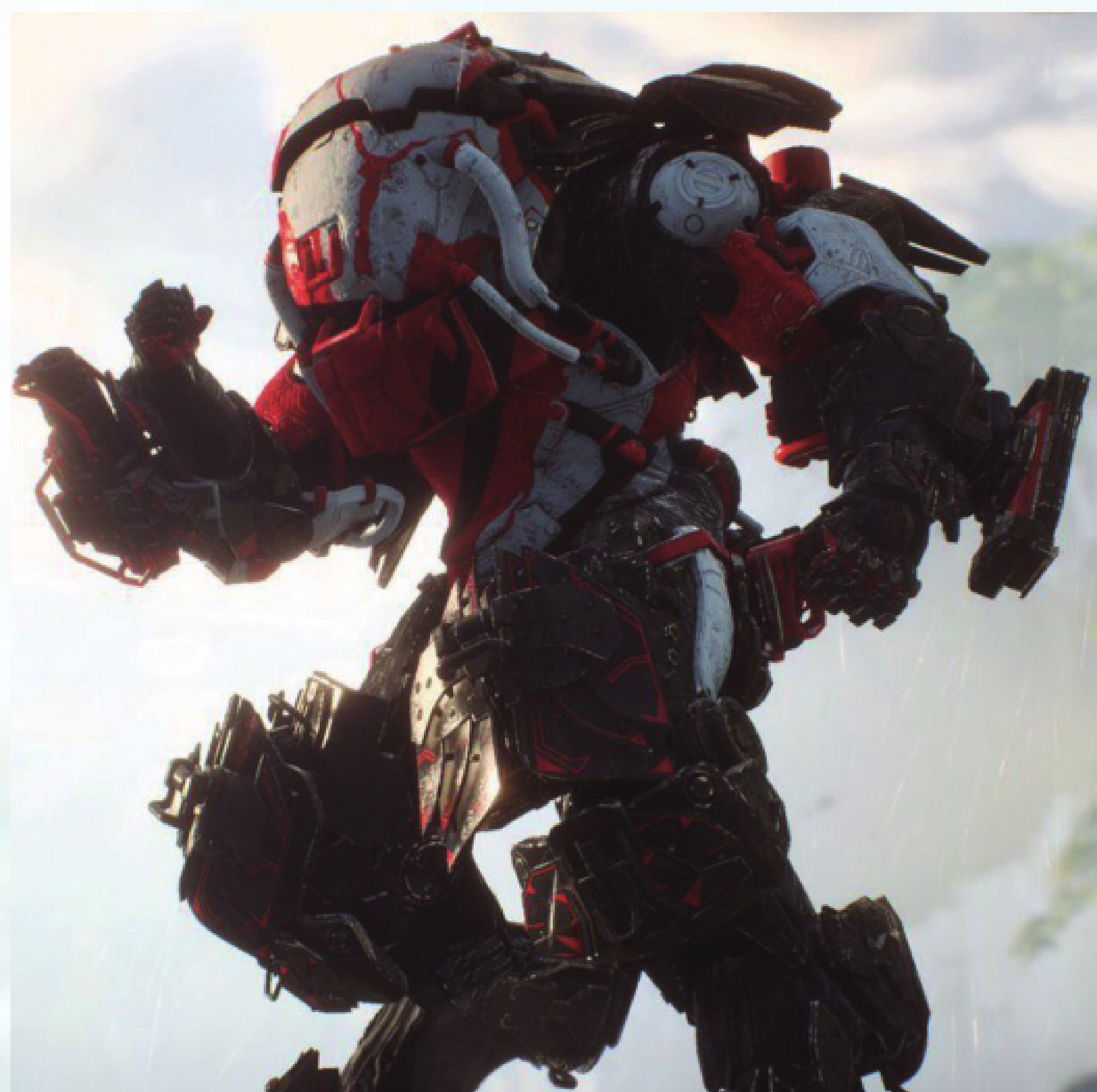
3. 风暴虽然有着抗打击能力差的缺点，但好处是能够长时间悬浮，玩家可以跑到高空上远远地对着敌人施法和狙击，安全系数很有保障，所以也比较适合新手——前提是用这台机甲的玩家得有会躲避敌人导弹炮台和狙击手锁定攻击的意识，不然就是个坑。

4. 综上所述，比较推荐的解锁机甲顺序是：游侠→风暴→巨像→截击者。下面将按照这个顺序为大家介绍一下四台机甲的特点和使用心得。




**P.S.**

考虑到大部分使用本攻略的玩家可能已经渡过了游戏的前期阶段，而且在装备品质进入到大师级后，配装的方式会一定程度上受到这些装备专有的额外特效影响，所以这个介绍基础知识的部分将不会再有多个配装方案，而是会提供每款机甲最顺手的一套配装作为升级过程中的参考，具体的配装建议将会放在后文的宗师级内容介绍当中。






## 机甲特点

| | |
|---|---|
| 定　　位 | 性能均衡的多面手 |
| 近战方式 | 单发电锤挥击 |
| 下砸攻击 | 单发电锤砸击 |
| 闪避方式 | 单次突进 |
| 跳跃衍生 | 二段跳 |
| 连击类型 | 冲击（对单个敌人造成大威力伤害） |
| 终极技能 | 锁定瞄准框内的所有敌人并发射大量的追踪飞弹 |

### ●使用心得

光看技能和特殊能力，游侠是最普通的机甲，它的使用体验也很接近传统射击游戏的感觉，以枪械输出为主，辅以手雷和导弹这两类直接攻击技能，加上它的护盾在不受攻击一小段时间后就会恢复，善用场景当中的天然掩体和敌人周旋就能玩出点《光环》的味道。

不过在实际游戏当中，一个专注于和敌人对枪和丢手雷的游侠并不是一个合格的队友，因为它是游戏当中敏捷度仅次于截击者的机甲，也是抗打击能力仅次于巨像的机甲，所以它的定位应该是按照队伍的构成来去调整。

如果一个队伍当中有着较多的巨像，但缺乏截击者，那么游侠应该改为发挥机动性，选择从侧面痛击被巨像吸引住火力的敌人。

如果一个队伍当中有着较多的风暴和截击者，但缺乏巨像，那么游侠应该更多让自己暴露在敌人的火力当中，为相对脆弱的队友争取更多安全的输出时机。

而在一个组合相对合理的队伍当中，游侠应该担当的是巨像的僚机，紧跟这个肉盾，消灭那些从其侧面和后方绕过来的敌人，因为巨像的盾牌是无法防护这些方向的。必要时游侠还得发挥自己的灵活度，来去救起因为浪过头而被“围死”的截击者和被敌人重火力凌空“击毙”的风暴。



## 常规配装建议

| | |
|---|---|
| 武　　器 | 突击步枪+霰弹枪 |
| 技 能 1 | 寻踪导弹 |
| 技 能 2 | 分裂榴弹 |
| 技 能 3 | 壁垒点 |
| 必装配件 | 热量调控器、开口式推进器、手雷改造、火器校准核心 |

### 点评

常规状态下游侠的战斗方式还是以中距离为主，所以主攻武器还是以最能适应不同战况的突击步枪为主，霰弹枪作为辅助，两个技能都选了快速生效的装备，无论是作为攻击手段的补充，还是用于在近战攻击把敌人打入触电状态后触发连击都有不错的表现。

配件方面“火器校准核心”用于强化突击步枪的表现，有条件可以再加一个强化突击步枪威力的“突击步枪弹药”通用配件，进一步改善枪械的持续输出和威力。“热量调控器”和“开口式推进器”主要用于提高游侠本身的持续飞行能力，“手雷改造”则主要用于补强游侠本身并不擅长的范围杀伤，在推主线过程当中可以提供一定程度的游戏体验改善。

# 风暴 Storm



## 机甲特点

| | |
|---|---|
| 定　　位 | 大范围的元素伤害和负面状态输出者 |
| 近战方式 | 单发火焰掌 |
| 下砸攻击 | 单发小范围地面冲击波（下砸过程中处于能量状态） |
| 闪避方式 | 单次瞬移 |
| 跳跃衍生 | 缓降（长按跳跃键可延长持续时间） |
| 连击类型 | 连锁（把负面状态扩散到附近敌人身上） |
| 终极技能 | 向选定地点放出一波带元素属性的冲击波，随后会有一枚带同样属性的流星砸落地面，并触发连击。技能持续时间内最多可释放三次，每一次对应一种元素（冰、火、雷） |
| 被动特性 | ：1.风暴在悬浮时热量累积速度非常低，可持续时间是其他机甲的几倍，完全不移动的情况下悬浮时间可以达到2分钟以上。<br>2.风暴在悬浮时护盾会强化，获得更高的防御力。 |

### ●使用心得

机甲当中的“法爷”，所有的装备技能均带有元素属性，而且大部分能够用于让敌人陷入异常状态和触发连击，这让风暴在面杀伤和群体控制上都有着独特的优势。

但这个机甲最优异的地方在于超级持久的悬浮能力，这让风暴可以在大部分情况下直接悬浮在战场上空作战，避免被许多地面上的杂兵骚扰，还可以反过来用各种法术攻击回敬他们。

也因为相同的原因，风暴非常适合使用狙击步枪和神射手步枪这种远射程的大威力武器，因为它的射界在高空之上特别宽广，敌人基本上躲不过它的瞄准。如果一个队伍当中有一位固定的领队，那么它最好选择风暴机甲，因为这是战场视野最广阔的一台机甲，甚至还有“风墙”这种能够远程向地面开启的屏障，非常适合在队友遭遇集火时给予支援。

但风暴的缺点也非常突出，它过度依赖元素输出，只有很少几个纯粹是靠本身的威力作为输出手段的技能，在遇到对特定元素抗性比较高的敌人（例如元素生物和作为“同行”的元素使）或干脆不怎么吃异常状态的BOSS（例如监察使）时，输出会瞬间疲软。

而且因为机甲只能携带两个技能，风暴必须要非常熟悉自己将要进行的任务当中出现的敌人到底有什么属性弱点，不然带错了技能可能一整场战斗打下来都是在用技能放烟花，游戏体验特别特别难受。




## 常规配装建议

| | |
|---|---|
| 武　　器 | 神射手步枪+狙击枪 |
| 技 能 1 | 火球 |
| 技 能 2 | 寒冰风暴 |
| 技 能 3 | 风盾 |
| 必装配件 | 元素调谐、护盾强化、风暴连击改造、无损改造 |

### 点评

万金油式的配装，在保持使用悬浮作为主要作战状态的前提下，远有狙击枪，中远有神射手步枪，中距离有“寒冰风暴”和“火球”的固定连击组合，“风盾”无论是支援队友还是自用都不错。

配件方面特意没有选用那些特化型的配件，例如提高装备威力但降低冷却的“元素力增强”，还有效果倒过来的“元素协同”，又或是特化元素伤害但是降低物理伤害的“元素通道”，这些都是建议玩家在对装备效果和特点，以及风暴的战斗思维有足够的认识后再来使用，目前的几个配件主要强化风暴的抗打击能力和连击强度，通用配件“护盾强化”是过渡性的配件，玩家如果获得了护甲强化和护盾强化比例更高的专用配件，大可以将其换走。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

## 巨像 Colossus

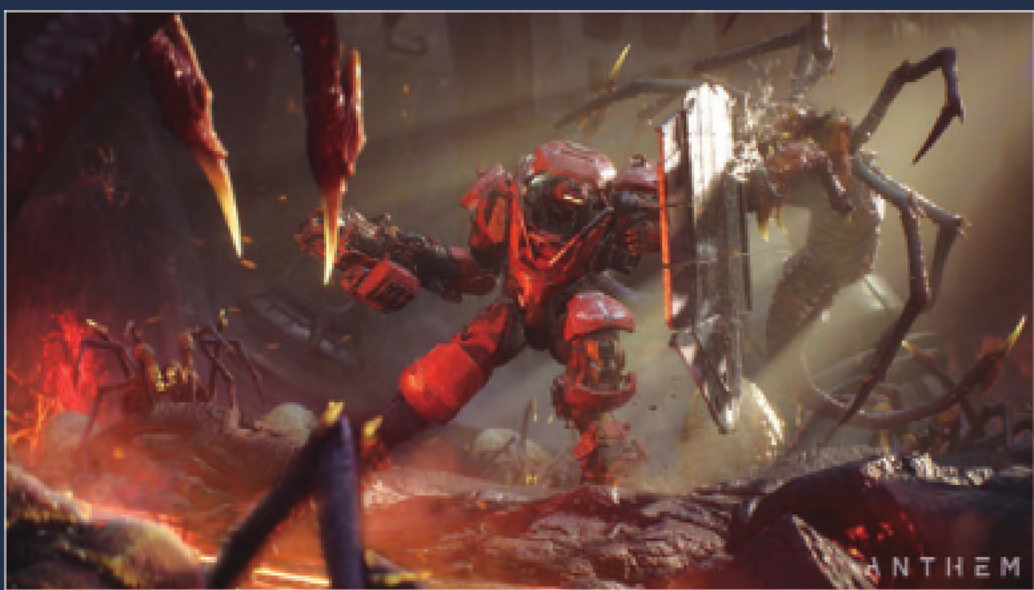


### 机甲特点

| | |
|---|---|
| 定位 | 拥有强大正面火力和抗打击能力的肉盾 |
| 近战方式 | 单发中等范围砸地冲击波 |
| 下砸攻击 | 单发中等范围砸地冲击波 |
| 闪避方式 | 无，但可以举盾防御正面180°内的攻击 |
| 跳跃衍生 | 上升喷射（长按跳跃键可延长持续时间及喷射高度） |
| 连击类型 | 爆炸（引爆敌人身上的负面状态，造成大范围的伤害） |
| 终极技能 | 拿出一门折叠式攻城炮，射击敌人后可以造成大范围的爆炸伤害，持续时间内最多可以射击3次。 |
| 被动特性 | 1.巨像本体没有护盾，护盾值都被算在了盾牌上，举盾防御时攻击会消耗盾牌上的护盾值，耗光则暂时破盾。收起盾牌后护盾值会快速恢复。<br>2.巨像举盾时发动近战攻击，动作会从砸地变为盾牌猛击，击打巨像正前方的敌人，会把一般体型的敌人击倒。但空中发动的近战攻击仍然会是砸地冲击波，所以玩家在不想要发动盾击时，可以不用收盾，直接跳起按下近战攻击键即可。<br>3.巨像举盾时进行冲刺，会变为持盾冲撞，任何在其正面的敌人都会受到冲撞伤害，一般体型的敌人甚至会被撞飞，如果飞出去的方向仍然是巨像的冲撞路线，还会受到多段伤害，场面和音效都极其残忍。不过在撞到大体型的敌人时巨像会陷入硬直并失去盾牌防护。<br>4.巨像可以在举盾的时候飞行和悬浮，也可以对空中的敌人发动持盾冲撞。<br>5.巨像甚至可以一边举盾一边救援被击倒的队友，安全系数远高于其他机甲，一般不会变成葫芦娃救爷爷那样的来一个送一个。<br>6.巨像太沉重，高空落地时就算不进行任何其他操作也会产生范围砸地冲击波伤害敌人，这个伤害判定能够和空中发动的下砸攻击伤害叠加。<br>7.巨像不能够使用重型手枪和自动手枪，但只有巨像能够使用自动火炮和榴弹发射器。 |

### ●使用心得

任何玩家在使用过其他机甲后——尤其是截击者之后再使用巨像，恐怕都会有一个不适应的过程，因为这是四种机甲里最沉重缓慢的一台，不但平常的操作手感偏重，飞行时的启动速度较慢，跳跃时的高度爬升也偏慢，冲刺时的惯性更是相对较强，让人有点感觉像是在玩《荒野大救赎Ⅱ》！（大误）




除了慢和沉，巨像本体没有护盾这一点可能也会让玩家们有点儿不习惯，闪避按键变成了举盾相信也需要一点儿时间来适应。但巨像的好处是大家有非常大的容错空间，因为它的专属配件提供的护甲强化数值是其他机甲的几倍，连护盾强化数值也几乎高出风暴专用配件的一倍，所以一般来说击倒一台巨像所需要的火力已经足够把风暴和截击者轰杀个五六遍了。

鉴于这个原因，巨像的定位由始至终都是正面作战的中坚，最多也就是在有其他巨像吸引敌人火力的情况下客串一下炮台。绝大多数情况下，穿最厚的甲的巨像，自然是要挨最毒的打，迎着炮火而上就是它的宿命——反正被打倒了只要队友能救回来又是一台满血的巨像，根本没有怂的理由啊！

### 常规配装建议

| | |
|---|---|
| 武器 | 自动火炮+轻型机枪 |
| 技能1 | 火焰喷射器 |
| 技能2 | 闪电线圈 |
| 技能3 | 战斗呼号 |
| 必装配件 | 结构强化、巨像连击改造、超频调控器、重型护盾强化、守护者徽章 |

#### 点评

接近经典款的巨像配装，兼具了长期吸引火力（战斗呼号和守护者徽章）、抗打击能力（结构强化）、冲撞伤害（重型护盾强化）、大范围元素伤害输出（火焰喷射器和超频调控器）和大范围连击伤害（闪电线圈和巨像连击改造），基本上已经把巨像需要在战斗当中负责的职能都涵盖了。这种配置兼顾了生存能力和输出能力，甚至对于整个队伍的战斗体验都有很大的提升。

武器方面删除了目前在游戏当中总体表现弱势的榴弹发射器——因为大部分巨像的技能装备效果都要比这种单纯的范围杀伤武器要强。主攻武器仍然是自动火炮，但因为有时候常规的小怪战斗不需要那么长久的持续火力输出，上弹相对于自动火炮来说更快，瞄准也更灵活的轻型机枪是一个不错的替代武器。

## 截击者 Interceptor



### 机甲特点

| | |
|---|---|
| 定位 | 游走于敌我之间的灵敏刺客 |
| 近战方式 | 可以无限连招的激光短剑斩击 |
| 下砸攻击 | 陀螺式高速旋转斩击（可以用跳跃取消） |
| 闪避方式 | 突进（可连续使用三次） |
| 跳跃衍生 | 三段跳（能够和突进混合使用） |
| 连击类型 | 光环（引爆后在截击者身边产生一圈与负面状态对应的光环，处于其附近的敌人都会陷入该负面状态） |
| 终极技能 | 强化双臂的光刃，在持续时间内截击者无法飞行，而且只能使用近战攻击，但任何被其击中的敌人都会在之后受到截击者的残影持续攻击。 |
| 被动特性 | 截击者移动速度越快，护盾恢复速度越快，所以它不适合打阵地战。 |

## ●使用心得

作为宗师难度的两大坑爹机甲之一，如果大家看到有拦截者在战斗开场不到10秒后就跪了，直接退任务吧！（笑）这从一个侧面说明了截击者的问题，它是非常脆弱的机甲，甚至比风暴还脆（“法爷”本体更脆，但护盾比较厚），偏偏又是个近战类的机甲，如果仗着机甲灵活闷头往敌人堆里一冲，就算是普通难度都活不了几秒。

所以用截击者就应该像是一个老练的拳击手，如蝴蝶翻飞游走，如黄蜂猛然突刺，平常保持在战场周边移动，看到有敌人被队友吸引注意力后就立刻从侧面或背面靠近偷袭，技能和武器一套猛打，达成战果或见势不妙撒腿就跑，三段跳加上三段冲刺足以让玩家躲到安全的地方伺机再偷袭。

此外截击者的大招有个比较特殊的用法，因为终极技能启动之后机甲会全身无敌，而截击者是惟一能够在这种状态下保持正常移动能力的机甲，所以它开了大招之后可以不去砍敌人，而是跑去迎着敌人的火力救队友，如果能救回陷入敌人重围的巨像，立刻就可以让整个战局为之一变，所以这也是截击者在宗师难度当中挽救败局的神技。




## 配装建议

| | |
|---|---|
| 武　器 | 自动手枪+霰弹枪 |
| 技能1 | 呼风唤雨 |
| 技能2 | 毒液炸弹 |
| 技能3 | 集结号 |
| 必装配件 | 传导改造、截击者刀锋铭文、截击者连击改造、枪手铭文 |

### 点评

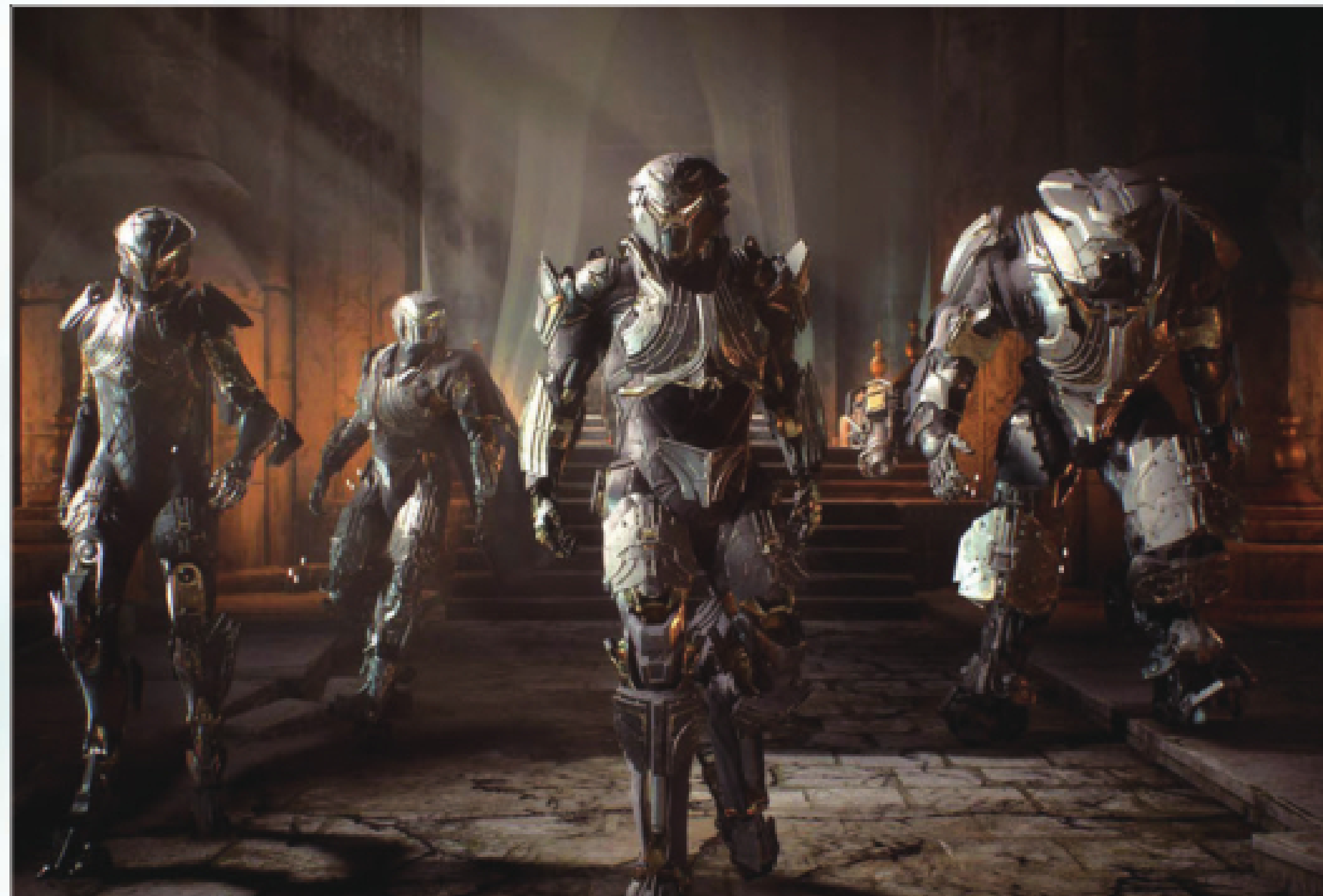
偏向于近战的混合型配装，因为是面向新手，所以没有使用既提高伤害也提高自身受到伤害的“双刃铭文”和提高护盾但降低护甲的“转向能量电路”这类偏极端配装的配件，都是以常规强化为主。“传导改造”主要用于提高技能的使用频率——虽然截击者的技能本来就算是频率比较高的了，但能更快一点也没什么不好。“截击者刀锋铭文”能够进一步强化近战的效率，“截击者连击改造”和两个技能配合可以最大化截击者的光环连击收益，而“枪手铭文”其实与其说是提高自动手枪的表现，不如说是强化霰弹枪作为斩杀手段的效率。

辅助技能方面，其实“目标信标”和“集结号”各有千秋，但前者的持续时间不长，而且对于准度有一定要求，打歪了没有落在敌人身上就完全无效，偏偏又需要同时按下两个按键来发动，对新手来说不算很友好，相比起来可以清异常状态的“集结号”哪怕不能用在队友身上，给截击者自己救救急也挺好，更适合新手使用。



# 挺进宗师难度

十多年前《魔兽世界》用丰富的后期游戏内容设计告诉了玩家一个真理：MMORPG里满级才是真正的游戏开端，《圣歌》虽然后期内容没那么丰富，但宗师级难度的挑战仍然是各位打算留在巴斯申地区刷刷刷的玩家们绝不应该错过的内容。鉴于这个难度的战斗强度更高，也开始有一定的配装要求，不同机甲的优点和缺点也会随之被放大，所以这一部分并没有放在前面的系统介绍当中，而是会单独拿出来和大家讲一讲。接下来，就让我们看看宗师级难度都有些什么诀窍吧。



## 宗师难度解析

### ●宗师难度是什么？

其实就是更高难度的游戏模式，分为三档，分别是“宗师1”、“宗师2”和“宗师3”。曾经，这三个难度的敌人强度提升方法非常简单粗暴，就是宗师1敌人生命值和攻击力提升700%，宗师2是1400%，宗师3是2100%，但现在这个比例已经不再显示，意味着Bioware已经开始了对整体难度水平的细致调整，不过总体而言，这些难度仍然比三个正常难度更有挑战性。



作为敌人强度提升的补偿，在宗师难度当中，大师级物品的掉落率会随着宗师难度级别的提升而上升，传奇级物品的出现率也会随之增加。

## ●什么时候才是宗师难度的开始?

严格来说，只要玩家达到了30级，就可以在开始任何游戏内容（任务、合约或据点战等等）时选择宗师级难度。但是笔者建议除了特别技艺高超的玩家，大部分人应该还是在困难难度当中刷满了一身的史诗品质武器、装备和配件之后，再去挑战，因为哪怕是在版本更新后已经难度大减的宗师1难度，敌人那夸张的攻击力仍然会令许多刚刚进入宗师难度的玩家怀疑自己玩的和之前不是同一个游戏。



## ●为什么要打宗师难度?

这问题问得好！然而毫无意义！因为对于目前后期内容相对匮乏的《圣歌》来说，不玩宗师难度那就真的没啥可玩了！（笑）当然，话要说回来，因为宗师难度产出大量的大师级物品，而每一个大师级物品都有专门新增的特效，其中某些特效甚至可以一定程度上改变机甲的战斗方式，所以不玩宗师难度就等于没有彻底体验每一台机甲的最终形态，既然都入了坑，大家肯定还是要玩个透才不算亏吧?




# 宗师难度心得

## ●宗师难度用什么机甲开荒?

这与其说是一个回答，不如说是一个提醒：巨像神教才是宗师难度的惟一答案！（破音）

嗯哼，接下来笔者要解除邪教徒模式和大家理性分析一下。宗师难度——起码在入门的宗师1难度，其实生存压力不是那么大，但针对的是已经一身大师级配件的机甲。而对于还是一身紫（史诗）的萌新来说，这个模式会有很多让人觉得不可思议的死法，例如护甲和护盾全满的风暴机甲被两只魔蝎各喷了一口“痰”后当场“暴毙”，截击者被魔狼连扑两下就“跪地求饶”等等。

因此在刚刚进入这个难度的时候，最适合的机甲反而是最皮实的巨像，



原因说来简单，它本身的护甲上限就是其他机甲的好几倍，哪怕敌人攻击力丧心病狂，举盾连带机甲自己硬吃，起码在宗师1难度下还是能熬好几下的，不用太担心生存问题。

而且宗师难度的怪虽然生命值和攻击力上去了，但是本身的特性并没有变化。所以刚进入这个难度的萌新虽然因为武器和装备品质的局限，暂时可能没有什么输出上的贡献，巨像却仍然可以发挥自己的特点，举着盾牌满场乱冲，让那些不能够对抗冲撞的小兵被各种顶飞，既可以减轻他们对于队友的威胁，也方便大家输出。

撞击本身甚至可以触发爆炸连击，而这个连击的杀伤力是不会被机甲本身武器的品质影响的，因此哪怕只靠连击来杀伤敌人，一身史诗的巨像也可以有不错的贡献。



## ●有啥配装建议

从初期开荒的配装方向上来说，其实只要把配件槽都装上机甲本身的专用配件就没有太具体的要求。因为如今宗师1难度早就是满身大师级物品的玩家，刚进入这个难度的萌新只要不频繁死亡，输出留给队友们就好，所以在武器和装备的选择上是相对随意的。

但是更好的配装选择的确可以一定程度上改善玩家的生存体验，所以下面会给出四台机甲的宗师难度开荒配装建议，默认都是史诗品质，如果手上仍然只有罕见品质的物品，虽然也不是不能打，但体验可能会变得更差，各位玩家可以按自己的实际情况来作出选择。



## 1. 巨像

**武　　器** 突击步枪+狙击枪

**技 能 1** 火焰喷射器/毒液喷射器

**技 能 2** 闪电线圈/防火墙迫击炮

**技 能 3** 护盾脉冲

**必装配件** 守护者徽章、超频调控器、结构强化、重型护盾强化、巨像容量改造

### 点评

武器选择方面不使用输出续航更强的自动火炮和轻型机枪是因为这两个武器上弹时间更长，在玩家前期生存压力较大时，还是上弹迅捷方便举盾防御的突击步枪更为稳妥。

狙击枪则是留给玩家在那些太过凶险的战斗中使用，例如需要对抗泰坦和魔怪，与其留在怪物附近容易被他们的攻击波及，还不如躲远点打。不擅长狙击的玩家可以考虑用神射手步枪来代替。

技能方面用来支援队友的“护盾脉冲”要记得多使用，配合上“守护者徽章”的效果可以保证长时间的减伤覆盖，对于玩家自身的生存有很大的帮助。攻击技能方面，技能1的两个装备都是辅助队友触发连击使用，所以不需要一股脑朝着敌人身上喷，看到他们进入负面状态就可以收手。技能2的两个装备里，更偏向近距离作战的玩家可以选择“闪电线圈”，无论是举盾撞乱敌人的阵型还是举盾后撤离开敌人的火力区时都可以将其开启，不影响巨像本身进行其他行动。而“防火墙迫击炮”则适用于偏向中远距离作战的玩家，看准敌人的刷新点打一发，持续产生的燃烧效果可以给队友创造很多触发连击的机会。

配件方面，除了上文提到的“守护者徽章”和保证生存的“结构强化”，其他配件可以按照战术进行调整，例如不想要靠近敌人的玩家可以换走“重型护盾强化”，装上“巨像库存改造”来提高武器输出续航。不太打算用枪的玩家可以把“巨像容量改造”换成“巨像连击改造”，提高用盾牌冲撞触发连击时的收益。



## 2. 游侠

**武　　器** 神射手步枪+狙击枪

**技 能 1** 寻踪导弹

**技 能 2** 寻踪手雷

**技 能 3** 集结点

**必装配件** 火器校准核心、手雷改造、榴弹兵铭文、突击改造

### 点评

如果说宗师难度开荒期的巨像还有点儿冲进敌阵的资本，抗打击能力仅次于巨像的游侠却已经很难在敌人的火力之下生存，所以站远了打是最靠谱的策略。

因此上面提供的配装思路也完全是以远距离作战为核心，玩家最好还是躲在一些天然掩体侧面，一旦看到有敌人盯上自己就采取打一枪躲一躲的战术，避免自己离得太远被敌人扫死了还得让队友来救，或者浪费时间去复活，毕竟宗师难度跪了就得等上30秒。

因为类似的原因，技能安排上两个攻击技能都选用了带自动追踪的，因为其他攻击技能要么需要手动瞄准，而距离远了命中率会很受影响，要么就是手雷类的技能飞行速度较慢，又不能在爆炸后持续产生效果，一旦在飞行过程中敌人离开了原来的位置就有可能白扔，所以两个追踪技能反而是收益最好的。

辅助技能的选择则是因为壁垒点的伤害吸收能力相对有限，而且距离远了之后玩家本身受到攻击的频率降低了，其只有20秒的持续时间反而变成了缺点。相比起来集结点开了就可以强化枪械输出，收益反而更高。

至于配件，完全都是以强化上述配装内容的表现而选择，剩下的两个空位玩家可以按照自己的战斗习惯来选，觉得自己躲避意识够好的甚至可以尝试装上通用配件来进一步强化枪械的战斗表现。



## 3. 风暴

**武　　器** 神射手步枪+狙击枪

**技 能 1** 霜片

**技 能 2** 寒冰风暴

**技 能 3** 风盾

**必装配件** 元素力增强、元素调谐、冰之铭文、无损改造

### 点评

在宗师级难度的开始阶段，其实无论如何配装，对于风暴机甲来说都不能算是很好的体验，因为仅仅从配件上来看，除了“无损改造”和“元素调谐”能够提供一丁点儿生存能力强化，其他配件都不能让风暴的抗打击能力有什么根本上的改善。

有鉴于此，风暴常规的作战方式虽然在宗师难度开荒时也不是不能用，但对环境有一定的要求。在开阔空间当中，玩家可以一定程度上调高自己的悬浮位置，以牺牲攻击准度为代价来保证敌人的远程攻击难以击中自己。

而在室内环境或较为狭窄的区域，玩家们需要掌握低空悬浮的技巧，基本上需要保持自己一直在离地不到半个机甲的高度悬浮，并且时刻躲避在掩体后方，这样才不容易被敌人集火从而瞬间“猝死”。

技能方面的选择则完全是以控制和援助为核心，“霜片”和“寒冰风暴”的冷却时间都相对较快，有“元素力增强”的特效配合后更是几乎可以轮流用个不停，不需要“加速战场”来提高使用频率，技能本身的威力不高，但是却有很好的控制力，能够冻住绝大部分杂兵，无论是随后用武器爆他们的头还是留给队友解决都对战斗过程很有帮助。

喜欢在战斗当中保留着战场视野而不是闷头去打枪的玩家可以习惯一下这个配装，因为在往后的宗师难度战斗当中，风暴机甲可以以此为基础发展出一套特定的控制型配装风格。



## 4. 截击者

**武　　器** 突击步枪+霰弹枪（特别推荐“复仇”型号）

**技 能 1** 幽灵打击/等离子之星

**技 能 2** 冰冷大剑/毒液炸弹

**技 能 3** 集结号

**必装配件** 传导改造、战斗铭文、攻击系统改造、枪手铭文、突击系统改造

### 点评

活着不好吗？为什么要玩截击者？

看到这话估计主要用截击者的玩家要生气了，事实上，如果一个截击者真的懂得自身的战斗诀窍，而不是看到敌人就大吼着“龙神の剑を食え！”冲上去死按着近战键不放，那哪怕只有史诗品质的装备，也是能够在宗师1难度来去自如的。

然而这并不能掩饰笔者到了宗师2难度用巨像时还得满场去救各种截击者队友的事实。

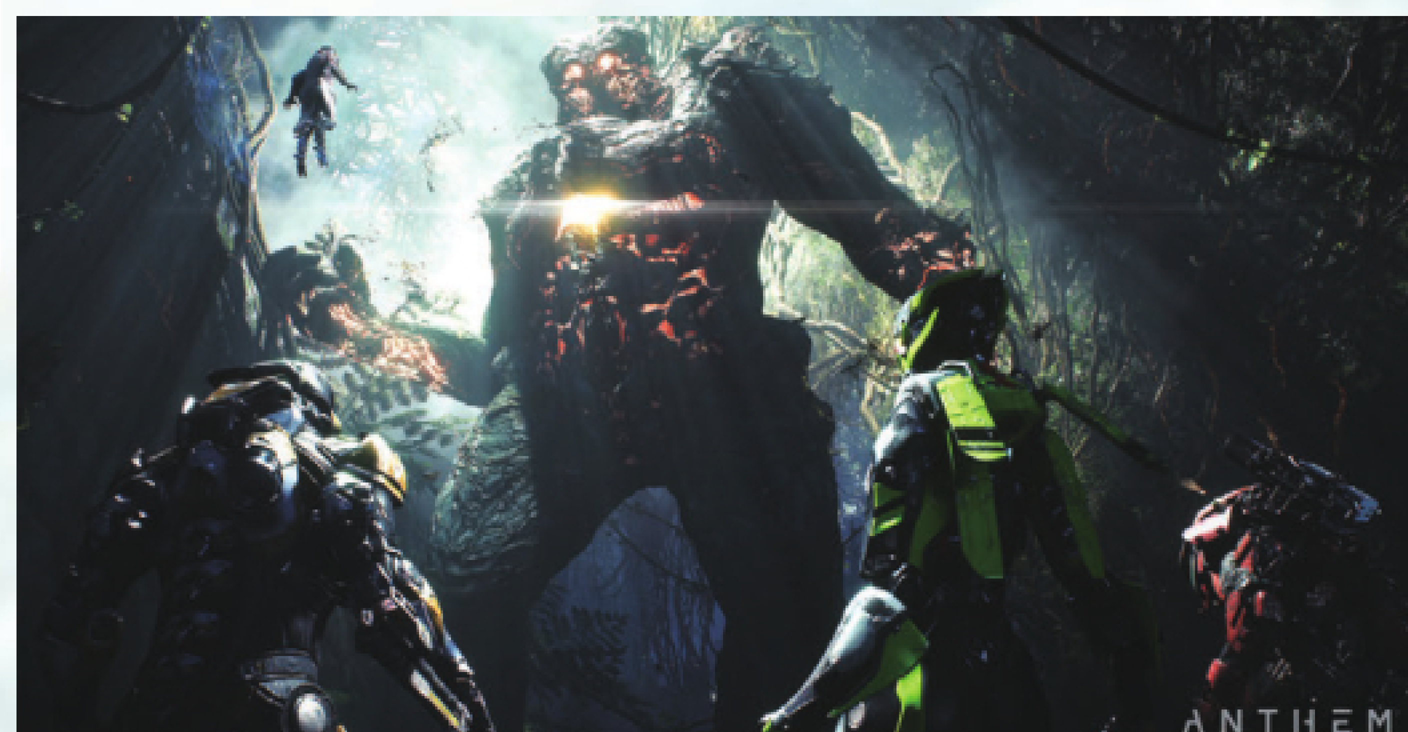
有两个短板决定了截击者天然在宗师难度下有更高的生存难度，一个自然是偏向于中近距离的作战方式，另一个则是缺乏增强生存能力的配件，所以除了使用词条当中的护盾和护甲增强词条来提升生存能力，截击者的生存能力很大程度上取决于操作者自己的水平。

因此这套配装并没有像是其他三款机甲那样推荐远距离的作战方式，因为那对截击者玩家在宗师难度的操作水平和战斗思维成长毫无益处，想要用好截击者，就必须学会在枪林弹雨中跳舞。

其中霰弹枪特别推荐“复仇”是因为这是惟一一把二连发的霰弹枪，按下扳机立刻就会射击两次，特别适合近距离爆发击杀残血的敌人。而技能当中，技能1的“等离子之星”其实是高手向的装备，打准在敌人弱点上会有不错的收益，但因为几乎没有任何瞄准修正，没事对着敌人瞎扔其实收益不高，建议换上带有一定追踪效果的“幽灵打击”，而且技能2的两个能够产生异常状态的装备不但方便截击者触发连击，在光环连击触发的情况下，使用“幽灵打击”还可以对被击中的敌人造成与光环对应属性的伤害，能够产生不错的配合。

最后，辅助技能方面仍然更推荐“集结号”，除了因为“目标信标”存在着天然的使用难度，还有一个主要原因是开荒宗师难度时，有时候截击者没有死在敌人的直接枪火上，却往往会被负面状态影响而瞬间破盾并残血，随后很容易会因为一点儿小伤害而被击倒，而“集结号”则可以让截击者有自救的机会。





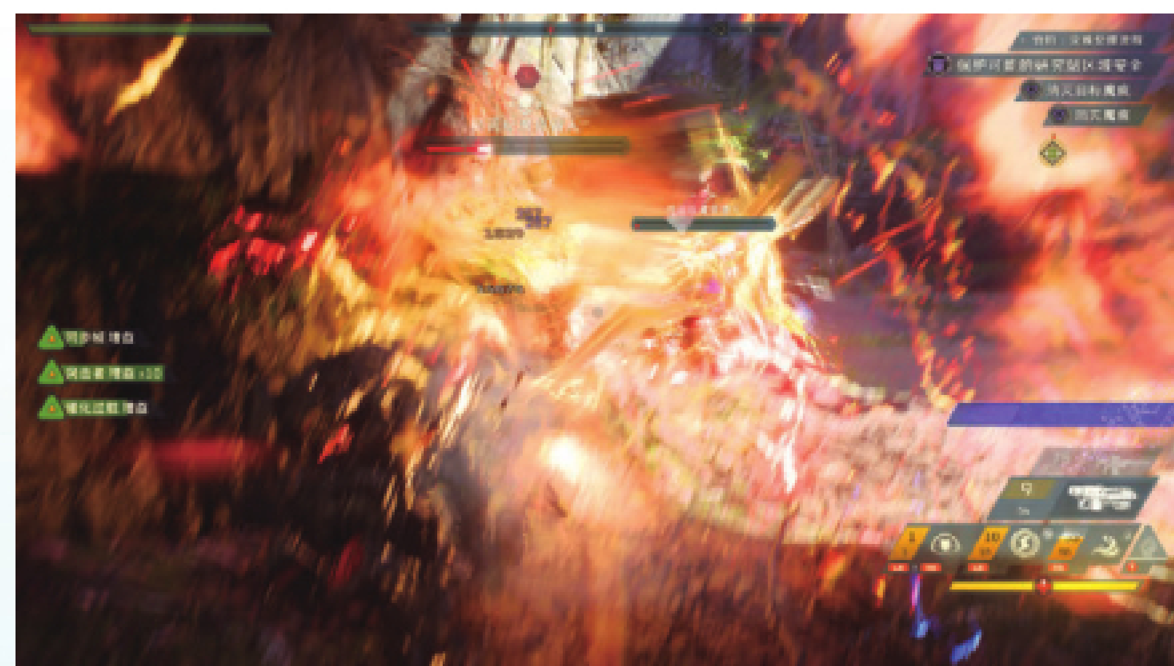

## ●有啥战斗心得？

1. 重新审视你的终极技能：哪怕是在困难难度，终极技能给玩家的印象更像是一个久等之后的耍帅机会，无论是有了就放还是等着大波敌人出现时使用，主要目的都是杀敌。

但是在玩家的生存压力陡然上升的宗师难度，终极技能的杀伤力会被逐步边缘化，虽然由始至终都还是杀伤敌人的有效手段，但效果会变得没那么突出，反倒是另外一个很容易被玩家们忽视的特点会变得格外重要，那就是在发动终极技能之后，玩家的护甲值和护盾值会瞬间回满，而热量槽则会瞬间清空。

所以在宗师难度当中，我们要管好自己那忍不住要去按大招的手，因为它的作用不再是输出，而是用来救命和提升续航能力的。对巨像来说，终极技能等于是额外的一大条护甲槽，对风暴来说，终极技能是额外的两分钟空中悬浮时间，哪怕对游侠来说，也是一次躲过敌人致命攻击的机会。至于截击者，就像之前机甲介绍部分提到过的那样，它的终极技能既可以用来杀敌，也可以留着用来靠无敌时间救队友，实用性非常高。





2. 把连击机会留给合适的人：截止到目前游戏的最新版本为止，不同机甲之间的连击效果仍然是不一样的，几乎没有跨机甲类型使用其他连击的手段，所以在宗师难度当中，让哪款机甲去进行连击其实是有一个优先顺序的——当然因为游戏里组野队有太多不可控因素，玩家自己往往很难控制到底是哪种机甲去触发连击，但起码可以在自己的配装和战术上进行一定程度的调整，以尽量创造合适的连击机会。

首先，绝大部分情况下，最适合触发连击的是巨像，原理很简单，巨像的连击类型是爆炸，本身就具备面杀伤力，而最妙的是巨像使用它的近战攻击砸地触发连击时，可以瞬间在每一个被击中的敌人身上触发连击，而每一个爆炸连击的效果都会同时作用在其他敌人身上，等于一砸下去就炸一片。

在敌人相对密集的时候，只要先让他们进入负面状态，然后巨像过去一砸，哪怕是宗师1难度基本上也是全秒，这也是为什么宗师难度当中巨像的地位特别稳固，除了因为它本身的生存能力有优势，在清除杂兵时的高效率也是原因之一。

而在没有巨像的情况下，风暴可以一定程度上接过触发连击的任务。但总体而言，风暴的连击并不是用于杀伤，而是用于扩散负面状态，但矛盾是的，被连击扩散出的负面状态影响的敌人，是不能够用于触发连击的，而且风暴产生连击的杀伤力也及不上巨像和游侠，所以对于面杀伤这个任务不能算是特别胜任——但起码可以保证大部分杂兵处于受控制状态，因为风暴最擅长制造的负面状态是冰冻。

相比起来，单体的强大敌人自然更适合游侠和截击者去对付，但是目前两者在这方面都有一些缺点。

游侠的问题在于触发连击过于依赖装备——它的近战攻击并不能触发

连击，反而会让敌人陷入电击负面状态，所以必须要通过技能来触发连击，这在一定程度上限制了游侠的装备选择，不然就只能放弃用连击作为输出手段。但游侠的优势是可以远距离触发连击，无需靠近敌人，在和火力强大或者近战威力极高的 BOSS 对抗时无需冒额外的风险。



截击者可以通过近战攻击触发连击，而且在更新修改了光环连击的触发机制后，截击者只要对着一个陷入负面状态的敌人不断砍击，就可以持续触发连击。然而或许是为了平衡这个特性，截击者在对单个敌人首次触发连击之后，再触发的后续连击威力非常有限，以至于在宗师 2 难度当中，截击者对皮糙肉厚的敌人进行持续近战压制时，更像是在“削皮”，只能一点点损耗敌人的生命值，没有太强的爆发力。而且更不用提截击者的大部分触发连击手段都是近战的，在宗师难度当中需要冒额外的风险。

总体而言，笔者更建议游侠把触发连击的重点放在 BOSS 身上，因为这台机甲的冲击连击本质上就是为对抗强敌而设的，至于截击者则可以把目标锁定在那些会和杂兵一起行动的强力敌人身上，例如魔痕执法者就是一个很好的例子，在其身上触发光环连击不但可以有效限制这种强大敌人的行动能力，扩散的光环也可以有效控制或杀伤在其身边的杂兵。

3. 是该考虑用一下消耗品了：在之前的系统介绍当中，笔者没有提起过消耗品，主要原因在于直到进军宗师难度之前，这个系统其实没有什么特别的存在感。

玩家们可以在任务界面当中按下 R1/RB 键或推动摇杆向右来翻到“消耗品”标签页，这里会有三个空栏位，分别可以容纳一个消耗品。

但在装备消耗品之前，玩家需要先做出来。点击随意一个消耗品栏位，即可进入消耗品的装备界面，在这里按下 R1/RB 键转去“制作”标签页，即可选择不同的蓝图去制作对应的消耗品。




消耗品的蓝图解锁对应“秘术师”的阵营声望，只要把其忠诚度提升到 3 级，即可解锁目前最高级的史诗品质消耗品蓝图（游戏当中称之为“魔印”）。

消耗品本身的效果是提升机甲特定一项基础能力（护甲、护盾和热量槽等）、装备或武器在单次任务、合约或据点战当中的表现，效果非常直观，例如史诗品质的“护甲魔印”会提升镖枪机甲 30% 的基础护甲值，并增加 10% 的物理抗性，非常适合巨像机甲用来进一步提升自己的生存能力。

消耗品的好处在于其制作成本非常廉价，史诗品质的消耗品也只需要消耗 5 个史诗余烬去制作，而当玩家在宗师难度站稳脚跟之后，这种材料应该是不缺的，而如果材料不够，玩家们也可以选择制作稀有品质或超凡品质的消耗品，虽然效果不及史诗级，但也能够一定程度上提升机甲的能力，以面对更高强度的挑战。




4. 控制，然后才是消灭：对于习惯了在普通难度——甚至是困难难度一通乱打的玩家来说，宗师难度最令人难以接受的地方恐怕就在于敌人的瞬间爆发火力，尤其是在敌人众多的时候，哪怕只是一堆最普通的杂兵，一轮集火也有可能让满血的巨像饮恨当场。

所以在这个难度当中，控制敌人才是最优先的，冰属性的技能也因此成为了最有用的技能，因为除了 BOSS 和少部分强大的敌人（泰坦、魔怪和传奇级的魔痕执法者等等），绝大部分敌人进入了冰属性的负面状态之后就会被冻结，失去了一切行动能力，自然也无法对玩家们造成任何威胁，而且还能用来触发连击。

所以除了巨像之外的三台机甲都可以考虑使用冰属性的技能装备，尤其是特别擅长引发和扩散冰属性负面状态的风暴，光是靠着用技能去控制敌人，就可以大幅度提高队伍的生存率和杀敌效率。

而用巨像的玩家也不必担心，只要你们能够得到“电击线圈”的大师级版本“通电圆顶”，就可以在电击敌人的同时让其进入冰冻状态，虽然需要近身才能够生效，但在群体控制杂兵时效果也相当不错，而且还能立刻顺手用近战攻击触发群体爆炸连击，杀伤效果一流。



除此之外，上文提到过的巨像冲撞，还有它的盾击都是控制那些非大体型但有护盾的敌人的优秀手段，尤其是在宗师 2 及以上的难度，拆除敌人的护盾会变成一件非常耗时耗力的事情，而巨像可以保证他们在破盾并且被冰冻之前都会被撞得满地打滚，没有机会输出火力。

有些时候，截击者那延绵不断的近战攻击也是一个不错的单体控制手段，那些非大体型的敌人在被截击者连续攻击时几乎是没有办法作出任何其他有效动作的。



但是这需要截击者放弃自身的机动能力优势，所以最好保证身上有一个冰属性的光环连击效果的启动，这样起码可以控制住身周的敌人，不让他们干扰截击者的压制。

5. 永远要先拆护盾：从印象上来说，高强度的敌人（黄血）一般是最有威胁的对象，不提像是泰坦和魔怪这种小 BOSS 级别的怪物，光是魔痕执法者和亡命之徒里的霰弹枪手就很容易在近距离时对玩家的机甲造成威胁。

但是这类敌人要么就是会被安排相对独立的战斗空间——例如泰坦和魔怪一般最多出现复数单位，但不会有其他阵营的杂兵来骚扰玩家。

而常规敌人里的高强度单位一般都有比较明显的攻击手段缺陷，例如霰弹枪兵是普通体型单位，也缺乏靠谱的远程攻击手段，碰上了巨像会被像是保龄球瓶般地撞得四处滚。至于魔痕执法者则是过于笨重，弱点也明显，很容易被截击者通过在它头顶上来回横跳而耍戏得毫无出手机会。

相比起来，那些看起来没那么难对付的护盾敌人，却一般都是有着靠谱远程攻击手段的，例如前期的任务里玩家应该都领教过魔痕猎人的凌空扫射，瞬间爆发的威力甚至可以轻易重创巨像，而这一点在敌人攻击力大规模上升的宗师难度中被进一步放大，已经到了玩家在一般情况下难以撑过一波扫射的地步。



类似的敌人还有亡命之徒枪手和霸域元素使等等，不但攻击威胁度高，而且因为有护盾存在，各种属性的攻击都无法让他们进入负面状态，所以清光护盾后将他们用负面状态控制起来才是战斗当中的关键。

就目前来说，最适合用来对付护盾的是电属性的攻击，因为这一类攻击对护盾有额外的伤害加成，可以迅速拆掉护盾。其中风暴自然是最擅长干这个事情的，它拥有“穹顶爆炸”、“电击突爆”和“闪电重击”三个电属性技能，攻击方式各有特点，其中笔者个人认为“穹顶爆炸”泛用性更好一些，因为带护盾的敌人扎堆出现的情况相对少见，所以有范围攻击效果的“闪电重击”往往只能用来打击单个目标，以其冷却时间来看有点浪费，而威力和其相当却又能够产生小范围链射伤害的“穹顶爆炸”收益会更高一些。

至于“电击突爆”，威力其实很高，但只能用来打单体，好处是大师级品质的版本“开放思想圣印”拥有更多的充能次数，用来对付宗师 2 及以上难度中护盾相对较厚的敌人会有不错的效果。




其他机甲方面，游侠的近战攻击是电属性的，在有大师级装备特效强化的情况下，也有一定的破盾效果，但局限性比较大。装备当中的“脉冲爆炸”也有针对护盾的特效，不过需要蓄力发动，命中率和使用便利度上不算特别出挑。

至于截击者，则有带突进效果的技能“火花冲击”和带延迟引爆效果的“一触即发”可以产生电属性伤害，另外引发了电属性的光环连击之后，“幽灵攻击”放出的幻影也会带上电属性伤害，加上截击者可以用连续近战攻击压制单个敌人的同时进行拆盾，也可以被视为是这方面的好手，不过代价是自身很容易被敌人围攻，毕竟电属性光环连击是没有控制效果的。

相比起来，巨像反而在拆盾这方面不算特别占优势，两个电属性的技能都是对应技能 2 的，而且各有缺点。首先两个装备威力都不高，拆盾效率会降低，而且“电击线圈”只对身周产生影响，对于一些浮空的敌人（元素使和女武神）不太有效，“闪电线圈”启动后会自动索敌射击，既是方便之处，但也因此很难在敌人众多时针对有护盾的敌人攻击，而且射程相对偏短也算是个小缺陷。所以综合来说，巨像可能还不如尽量多采用控制护盾敌人身边的杂兵，然后直接用复数引爆连击强行拆掉护盾，之后对方就是砧板上的肉了。



而对于那些不想要被电属性装备占据技能位置，又想要获得一定程度的拆盾能力的玩家，可以考虑从武器上入手，神射手步枪“耶尼亚的雷鸣”会在子弹击中敌人时有 33% 机会产生范围电击伤害，本身弹匣容量有 16 发，一次快速连射下来起码可以触发个 3~4 次，足够重创敌人的护盾。

## ●有啥大师级 / 传说级物品推荐?

严格来说这两个品质的物品其实是一回事，只是传说级品质的基本属性（护甲及护盾强化或是武器威力）要更高一些，词条的质量也更高（当然脸黑抽到垃圾词条的情况还是存在的），所以下文当中的推荐就不再详细解析是推荐大师级的物品还是传奇级的物品了。

另外因为目前通用配件和部分机甲的专门配件尚没有推出大师级版本，所以在宗师级难度当中，机甲的配装有了一定程度上的限制，而某些物品的新增特效较为强势也让其变得在早期的开荒阶段当中特别有存在价值，所以配装的限制也从而进一步加大，所以这一部分将不会再提供具体的配装方案，玩家们大可以围绕几个关键的物品来去按照自己的战斗习惯打造属于自身的配装方案。




**P.S.1**

因为目前辅助技能尚未有史诗级以上的版本，所以下面的推荐当中不包含这一内容。

## 1. 巨像

**武器推荐** 无尽围攻（自动火炮）、哨兵的复仇（榴弹发射器）、重拾勇气（轻型机枪）

**技能1推荐** 最佳防御、溶媒绿

**技能2推荐** 通电圆顶、锻炉

**配件推荐** 破坏贡品、休克疗法、催化过载、烧蚀屏障、铁粉徽章

### 点评

虽然上面的推荐当中技能 1 里除了“最佳防御”也推荐了“溶媒绿”，但建议大部分巨像玩家在习惯了宗师难度的战斗思维之前，还是把“最佳防御”作为技能 1 的常用装备，因为它的大师级效果是击中敌人后立刻为机甲恢复 35% 的护甲值，等于是一炮下去就回了三分之一的 HP，巨像在遇险的时候只要先轰一炮然后立刻举盾后撤，很容易就能够摆脱困境。

相比起来，“溶媒绿”的价值在于输出，后期在宗师 2 以及宗师 3 的战斗当中，其特效对于爆炸连击的伤害加成可以大幅度提高巨像的杀敌效率。

技能 2 的两个装备比较类似，都是用于产生负面状态来辅助巨像发动连击。

武器方面常驻武器建议选择“无尽围攻”，大师级特效很朴实，就是把武器伤害和弹匣容量都提高了 100%，其中伤害倒是其次，弹匣容量一下子达到了 400 发（没有任何词条加成的情况下），再配合游戏当中拾取弹药包就会恢复一定弹匣内子弹的设定，安排得当的情况下几乎不需要换弹。




辅助武器方面偏向用连击输出的玩家可以用“哨兵的复仇”，只要榴弹的爆炸同时击中两个敌人就可以让对方陷入腐蚀负面状态，冲上去一个砸地就可以引爆。偏向武器输出的玩家有条件可以用选另外一把“无尽围攻”，但会有容易打空存弹的问题，而采用轻型机枪就可以保持高频率的射击输出，其中“重拾勇气”虽然不是弹匣容量最大的，但是特效最靠谱，射出最后一颗子弹后可以让接下来 20 秒内的射击反作用力降低 50%，还可以叠加两次，持续射击一小会儿之后整体弹道就会变得非常平稳，无需经常费力压枪，输出手感会很舒服。

配件方面基本以提高输出和强化生存为主，其中“烧蚀屏障”其实大师级特效非常一般，亮点在于能够提供的护盾强化数值比较高，适合前期生存，后期玩家们熟悉了战斗节奏之后可以考虑换掉。“破坏贡品”、“催化过载”和“铁粉徽章”无论是原本的特效还是大师级特效都非常不错，建议常驻。“休克疗法”本身特效一般，不过大师级特效比较适合偏向冲锋陷阵的巨像，后期走中距离火力路线的巨像也可以考虑将其换成其他的配件。




## 2. 游侠

**武器推荐** 拉尔纳之火（突击步枪）、瓦萨的惊喜（自动手枪）、艰苦战斗（自动手枪）、痛苦的轮回（轻型机枪）、神圣复仇（突击步枪）、复仇先驱（重型手枪）

**技能1推荐** 冤冤相报、复仇者的谢礼

**技能2推荐** 冷血无情、弃子

**配件推荐** 元素精灵行动、回光返照、战术优势、先锋徽章、长矛之尖、飞行优势

### 点评




虽然没有巨像的“最佳防御”那么简单粗暴的自我治疗技能，不过游侠也有不错的配件组合来让它能够维持住自己的生存——当然前提是不能够像巨像那么浪。

因为游侠本身的泛用性比较广，所以值得推荐的武器也比较多，而且没有入选的武器也并不意味着游侠使用起来就有什么问题，只是可能和某些配件以及特定打法的配合度没有推荐的武器那么好，各位读者可以不妨自行摸索一下是否有更适合自己的选择。

其中笔者特别推荐“拉尔纳之火”，它是三种大师级突击步枪型号中弹匣容量最低的一把，但是却特别适合用来配合通用配件中的突击步枪强化配件“反馈回路”，因为其效果是打出突击步枪弹匣当中最后一颗子弹时，让机甲在 10 秒内伤害抗性提高 50%，弹匣容量越低，就越容易维持这个增益状态。但如果使用“拉尔纳之火”，玩家就可以在配件当中省略掉“元素精灵行动”，因为两者的效果是相冲突的。

技能方面，笔者个人更推荐“冤冤相报”和“冷血无情”的组合，前者可以在触发连击的时候立刻获得一次充能，后者可以让一个范围内的敌人进入冰冻状态，配合使用可以快速多次触发连击，不但能够有效杀伤敌人，也可以不断触发配件“长矛之尖”的群体回复护甲效果，在宗师难度的战斗当中对于保持队伍的血线非常有帮助。

另外“战术优势”和“飞行优势”配合起来可以形成一个很有趣的打法，那就是悬浮爆头路线，因为“战术优势”的大师级特效是击中敌人弱点后在 10 秒内降低 80% 的推进器热量集聚，等于玩家只要一直爆头，游侠悬浮时的热量生成就会变得很慢很慢，加上“飞行优势”的大师级特效提供的悬浮时 25% 全抗性，足以让游侠在悬浮时也获得一定的伤害减免，操作得当的情况下，甚至能够勉强和风暴比一下悬浮时长。



## 3. 风暴

**武器推荐** 双足飞龙闪电战（狙击步枪）、破城者（狙击步枪）、耶尼亚的雷鸣（神射手步枪）、复仇先驱（重型手枪）、天降打击（神射手步枪）、神圣复仇（突击步枪）

**技能1推荐** 滞动链条、混乱雾凇、黑冰

**技能2推荐** 寒冬之怒、无尽沉思、毒性火焰

**配件推荐** 先锋标志、愤怒印记、大师的标志、弟子的标志、枪手印记、胆量标志

### 点评

虽然上文当中只各推荐了三个技能1和技能2的装备，但实际上作为元素技能最多的机甲，风暴的每一个技能装备其实都有自身的用途，包括笔者没有推荐的“开放思想圣印”其实也是一个非常不错的单体攻击技能，但目前推荐的这几个是相对来说适用性更高的。尤其是“寒冬之怒”和“滞动链条”，一个群体冰冻控制敌人，一个闪电链射拆盾，大部分场合都用得上，也就是对上霸域的两种属性的蛮兽比较被克制。




而在武器方面，笔者秉承的也是类似的思路，有一些武器其实在特定场合下效果非常出挑，但实际上大部分情况下并不特别好用。例如爆炸狙“破坏者”的大师级版本“塔西斯的真相”威力惊人，配装足够极端的截击者甚至能够一枪在敌人弱点上打出100万点伤害。但是实际上这武器弹匣容量极低，携带弹药数极少，常规使用时没事就要风暴落地捡子弹包，严重浪费了其浮空优势，还不如用另外两把狙击枪来得省事。




和选择丰富的技能装备比起来，风暴的配件选择反而比较窄，主要原因在于几个特定的配件的大师级特效都相对重要，还有“愤怒印记”和“枪手印记”这种本身的基础特效就会影响到风暴战斗风格的配件存在，以及“先锋标志”这种关系到生存的配件。所以上面提到的配件当中，最适合用来调整的反而是“胆量标志”，不是走技能输出路线的玩家可以考虑换掉，而打算走单个属性方向的玩家可以考虑换上对应属性的强化配件。

## 4. 截击者

**武器推荐** 艰苦战斗（自动手枪）、瓦萨的惊喜（自动手枪）、无尽杀戮（霰弹枪）、近距交火（重型手枪）、痛苦的轮回（轻型机枪）

**技能1推荐** 无情潜行者、毒蛇面纱、绝对零度

**技能2推荐** 卡迪夫之爪、萨德娜的喘息、突然死亡

**配件推荐** 玄妙护身符、复仇矩阵、导电晶格、无畏之道、分解之道

### 点评

和游侠有点类似，其实因为配件当中有针对枪械的强化配件，所以截击者的枪械选择会比笔者上面提到的范围要广，目前推荐的几款只是更适合截击者的常规作战风格。

首推的武器是“无尽杀戮”，其实就是大师级版的“复仇”，同样是二连发，但是增加了冲刺时能够在20秒内增加50%伤害的大师级特效，还可以堆叠三层，完全就是为天生能够三连冲刺的截击者而设。




但上面推荐的绝大部分武器都需要一个非常关键的配件，那就是“玄妙护身符”，它不但基本特效就是提高25%武器伤害，大师级特效是三连冲刺之后会直接把目前使用枪械的弹匣填满，所以截击者在使用那些上弹速度缓慢或是要一颗颗上弹的枪械时是根本不需要去上弹的，直接来个原地C型三连冲刺，子弹就上好了，赶紧一波狂射然后又是三连冲刺，枪械输出就可以延绵不断。

技能方面偏向生存的玩家可以考虑选用“萨德娜的喘息”，其实就是“等离子之星”的大师级版本，增加的大师级特效是击中敌人弱点时立刻为机甲恢复35%的护盾，本身的穿甲特性也有一定的价值，缺点是对玩家的射击准头有蛮高的要求，因为这技能是几乎没有任何瞄准辅助的。

偏向近战的玩家可以选择“绝对零度”和“突然死亡”，配合触发连击不但可以产生一定的范围杀伤力，还可以让截击者获得冰属性的光环，用于控制敌人和保护自己时效果相当不错。

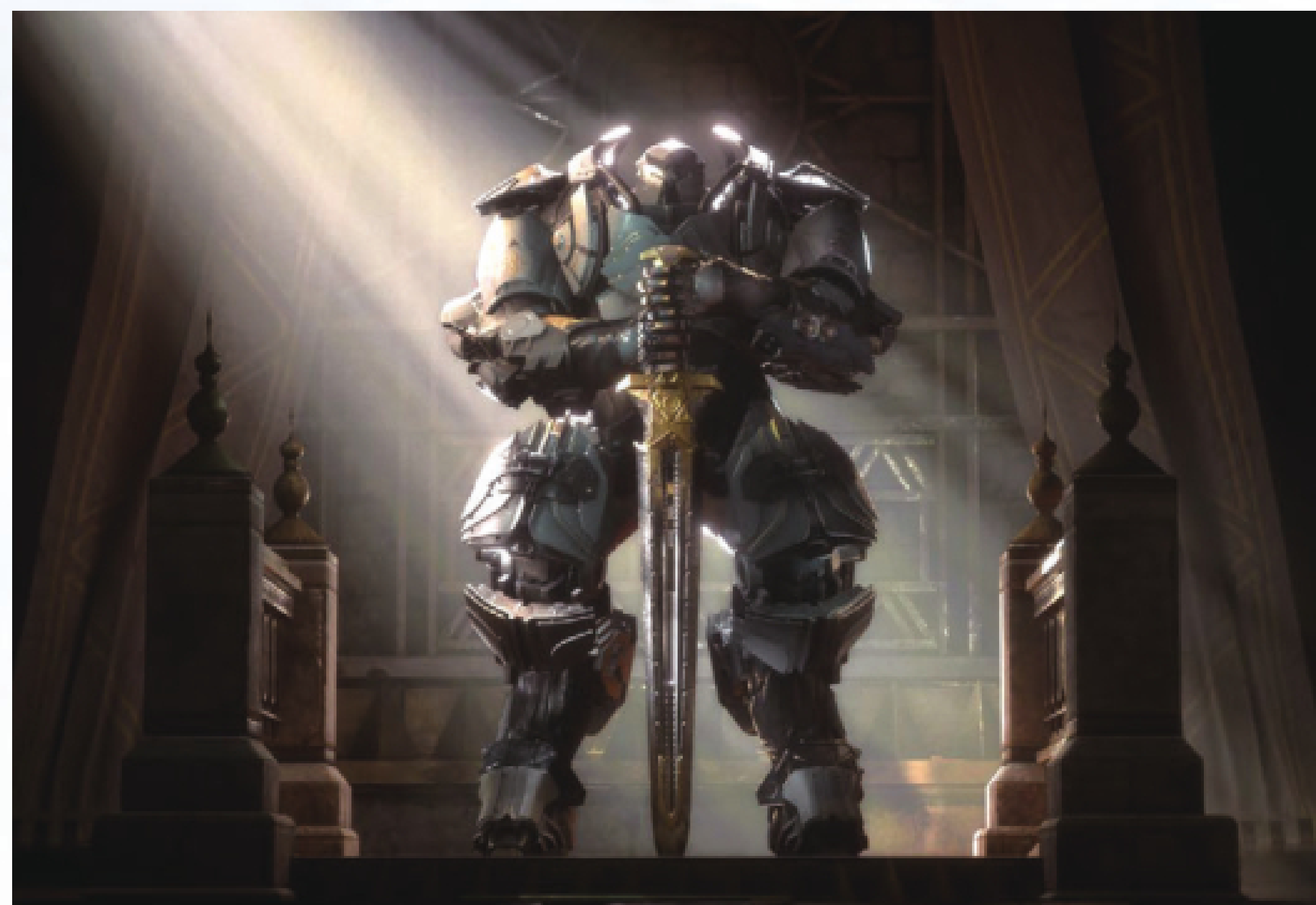





## ●有啥极限配装建议？

正如前文提到过的那样，因为大师级的配件没有那么齐全，而且目前来说量也不算太大，所以其实《圣歌》的目前的配装空间会比我们想象中的要窄一些，如果玩家还是打野队的独狼，那么队友们各打各的战斗思维也会让配装的自由度受到很大的局限——因为那些在某方面比较出挑的配装，一般都是有着缺陷的，而没有队友去补上短板的话，玩家自身的表现也会受到很大的影响。

不过如果玩家们真的想要在这方面投入精力——毕竟游戏后期内容方面也没有多少可以给大家玩的东西，那么下面虽然不会有很具体的配装方案，却也有一些诀窍可以分享给大家。



1. 不同品质配件的混用：在获得大师级物品之前，玩家们恐怕都形成了一个惯性思维——同样名字同样效果的配件只能够装备一个。事实上这个逻辑虽然不能算是错的，但有一种例外情况，那就是有着同样效果的配件，大师级以下的版本和大师级及以上的版本是不被视为同一款配件的。

从例子上来说，例如玩家为一台机甲的其中一个配件槽装备了史诗级通用配件“霰弹枪弹药”，那就不能够在另一个配件槽装备同名的配件，但是作为这个配件的大师级版本，“酸蚀弹块”则仍然可以被装备到另一个配件槽当中，等于玩家可以让霰弹枪从这两个配件当中获得总共45%（“霰弹枪弹药”提供15%，“酸蚀弹块”提供30%）的伤害加成。

利用类似的逻辑，玩家可以通过混搭普通配件和大师级配件来堆高某些特定的增益，但作为代价，玩家不但失去了一定比例的护盾和护甲强化加成，还会损失一个大师级增益——因为普通配件是没有这种增益的。




2. 极端优化词条：在目前装备和配件数量相对较少的情况下，《圣歌》使用了浮动程度相当大的词条系统来提高刷物品时的随机性，以进一步拉长游戏的耐玩度。

这原本还算是无可厚非，但在玩家挺进到宗师难度之后，词条的重要性就开始急速上升，这时候原本比较随缘的刷词条就变得无法满足玩家的需求，因为配件能够提供的护盾和护甲强化是固定的，就算一身传奇级配件，面对某些敌人玩家的机甲还是显得很不经打，这时候必须要通过词条的补强来提高机甲的生存能力。

鉴于刷物品这个过程本身的随机性太强，针对性不足，所以优化词条必须是用制作系统来达成。但目前游戏当中也有一些局限，例如玩家除非完成了无比耗时的“塔西斯的捍卫者”挑战，不然是没有任何大师级配件蓝图的，所以优化词条一开始并不能从配件方面下手。

相比起来，武器和装备的大师级蓝图要更容易获得，都是在刷到对应的武器和装备后，完成其相应的挑战项目就可以获得。其中笔者更推荐去制作大师级的武器，因为武器上面可以刷出增强护盾和护甲的词条，也有增强物理伤害和武器本身伤害的词条，刷到了哪一个都不亏，而装备上往往只有增强装备本身伤害和冷却速度，又或是充能次数的词条，虽然可以强化装备本身的表现，但对于机甲自身的生存和总体的伤害输出帮助不大，并不值得在前期消耗宝贵的大师级余烬去制作。

另外辅助装备因为没有大师级，反而更适合作为玩家的第一个词条优化对象，因为制作史诗级物品需要的是史诗级余烬，其获得的数量可比大师级余烬要多得多，所以建议玩家们先做一个有着起码一个强力词条的辅助装备，例如“+45%最大护盾值”，装在风暴身上就可以大幅度提升其生存能力。





# 全成就 / 奖杯攻略

## 综述

| 奖杯总数 | 铜 33、银 11、金 2、白金 1/47 个 |
| --- | --- |
| 成就总数 | 1000点/46个 |
| 完美难度 | 3/10 |
| 完美所需时间 | 60~80小时左右 |
| 在线成就/奖杯 | 全部 |
| 最少通关次数 | 1 |
| 有无会错过的成就/奖杯 | 无 |
| 成就/奖杯BUG | 无 |
| 特殊需求 | 无 |

## 完美路线

绝大部分的《圣歌》成就 / 奖杯近乎于白送，因为达成条件都非常简单，剧情杯不提，所有的武器和机甲对应装备挑战都只需要达成挑战的第一级（共有三级），过程都非常不费事，惟一难点可能是需要刷到完成挑战所需要的武器和装备，不过玩家一般都可以在达成其他成就 / 奖杯的过程中顺利刷到，只需要稍微留点心思去完成挑战即可。

余下的成就 / 奖杯当中，三个阵营的第三级忠诚度需要花一点儿时间去刷满，不过考虑到大师级的配件需要通过这三个阵营每天只能完成一次的传说级合约来稳定获取，相信各位玩家应该可以在日常累积中达成，特别心急的玩家也可以选择去执行能够无限次完成的普通合约，奖励的声望没有传奇合约多，但胜在可以不停刷。

最后的"竭尽全力"是整个游戏的成就 / 奖杯里惟一的大坑，所有的探索类成就 / 奖杯都只是完成这个成就 / 奖杯的前置条件里的一部分，鉴于其涉及的收集太多，不适合单独在成就 / 奖杯指南当中放出，所以被归纳到了这个部分后面的收集指南当中，各位需要指引的读者大人可以直接翻页到那部分来查阅。

## 成就 / 奖杯详解

**宗师** -点/白金
解锁条件 取得所有奖杯。

**竭尽全力** 90点/金
解锁条件 完成所有巴斯申收藏品挑战。
获得方法 详细方法请参考后文的收集部分讲解，因为涉及到的内容太多，已经不适合放在成就/奖杯版块上单独讲解了。

**皇家恩惠** 30点/银
解锁条件 完成戴克斯的"翡翠深渊"故事。

**三重威胁** 30点/银
解锁条件 完成马蒂亚斯的"三重威胁"故事。

**战友** 15点/铜
解锁条件 完成布雷恩的"知道的必要"故事第1部分。

**军事上的追求** 15点/铜
解锁条件 完成布雷恩的"知道的必要"故事第2部分。

**秘术师之谜** 15点/铜
解锁条件 完成马蒂亚斯的"求知之路"故事。

**学术上的追求** 15点/铜
解锁条件 完成马蒂亚斯的"拉邦·莫尔之谜"故事。

**重现辉煌** 15点/铜
解锁条件 完成亚罗的"信守承诺"故事。

**光荣的追求** 15点/铜
解锁条件 完成亚罗的"浅浅的坟墓"故事。

**早期预警** 30点/银
解锁条件 完成"早期预警"。

**入侵** 30点/银
解锁条件 完成"入侵"。

**寻找老朋友** 30点/银
解锁条件 完成"寻找老朋友"。

**塔西斯将军之墓** 30点/银
解锁条件 完成"塔西斯将军之墓"。

**黎明要塞** 30点/银
解锁条件 完成"黎明要塞"。

**自由勇士坠落** 30点/银
解锁条件 完成"自由勇士坠落"。

**重返狂怒之心** 90点/金
解锁条件 完成"返回狂怒之心"。

**天生我材：超凡级** 15点/铜
解锁条件 用一台超凡级标枪完成一个任务、合约或据点战。

**天生我材：稀有级** 15点/铜
解锁条件 用一台稀有级标枪完成一个任务、合约或据点战。

**天生我材：史诗级** 15点/铜
解锁条件 用一台史诗级标枪完成一个任务、合约或据点战。

**天生我材：大师级** 25点/铜
解锁条件 用一台大师级标枪完成一个任务、合约或据点战。

**突击艺匠** 15点/铜
解锁条件 完成3项突击步枪I挑战

**轻型机枪爱好者** 15点/铜
解锁条件 完成3项轻型机枪I挑战

**生而为战** 15点/铜
解锁条件 完成3项神射手步枪I挑战

**直射手** 15点
解锁条件 完成3项自动手枪挑战

**手枪翻飞** 15点
解锁条件 完成3项重型手枪挑战

**霰弹枪王** 15点
解锁条件 完成3项霰弹枪挑战

**王牌狙击手** 15点
解锁条件 完成3项狙击步枪挑战

**大炮鉴赏家** 15点
解锁条件 完成3项自动火炮挑战

**手雷专家** 15点
解锁条件 完成3项榴弹发射器挑战

**武器商人** 15点
解锁条件 完成12项游侠装备挑战

**弹药大师** 15点
解锁条件 完成12项巨像装备挑战

**圣印专家** 15点
解锁条件 完成12项风暴装备挑战

**工具多多** 15点
解锁条件 完成12项截击者装备挑战

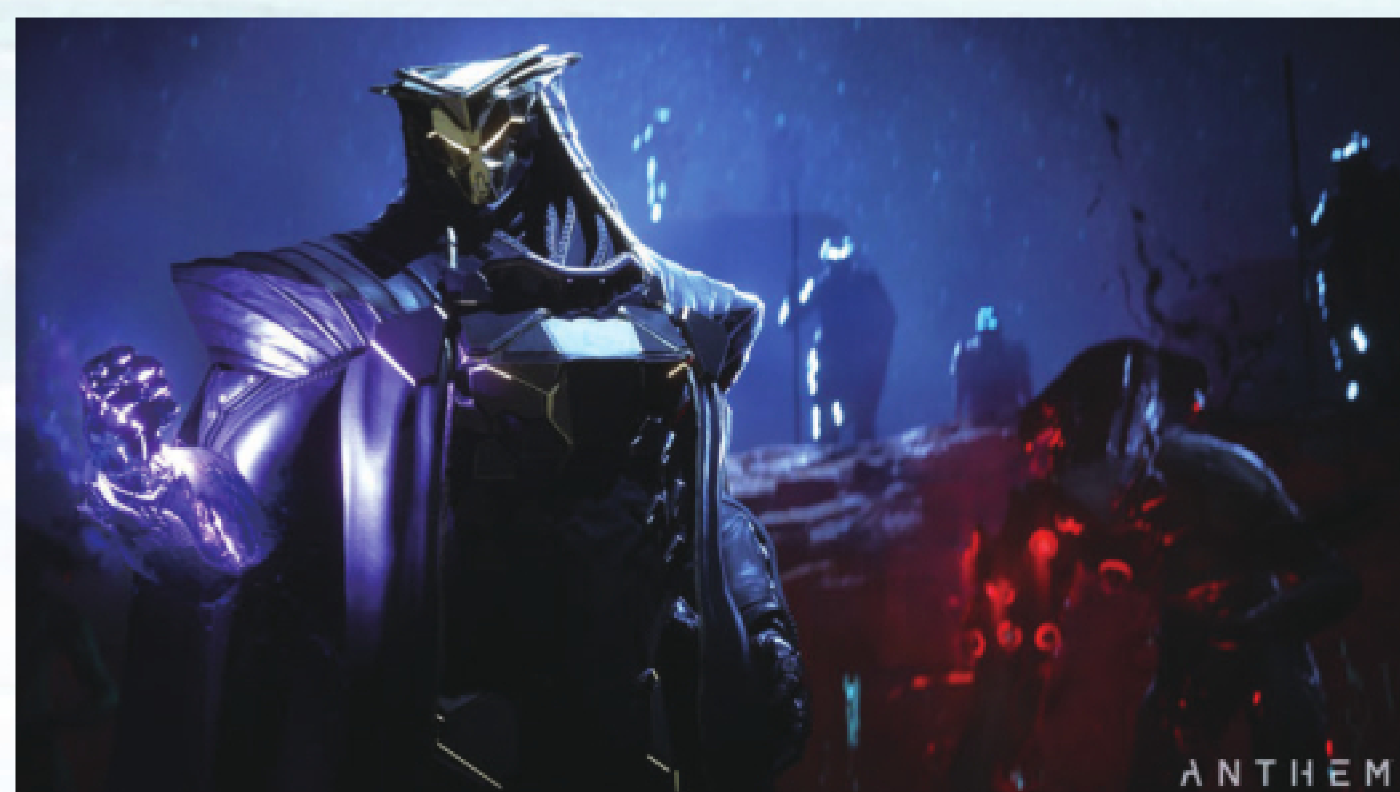
**探索者：大路** 15点
解锁条件 发现大路内的所有区域、地标和隐藏的地方。

**探索者：学院遗迹** 15点
解锁条件 发现学院遗迹内的所有区域、地标和隐藏的地方。

**探索者：纪念碑观察台** 15点
解锁条件 发现纪念碑观察台内的所有区域、地标和隐藏的地方。

**探索者：黎明要塞** 15点
解锁条件 发现黎明要塞内的所有区域、地标和隐藏的地方。

**探索者：暗影城遗迹** 15点
解锁条件 发现暗影城遗迹内的所有区域、地标和隐藏的地方。




**探索者：塔西斯谷** 15点
解锁条件 探索塔西斯谷内的所有区域、地标和隐藏的地方。

**探索者：大瀑布峡谷** 15点
解锁条件 发现大瀑布峡谷内的所有区域、地标和隐藏的地方。

**探索者：翡翠深渊** 15点
解锁条件 探索翡翠深渊内的所有区域、地标和隐藏的地方。

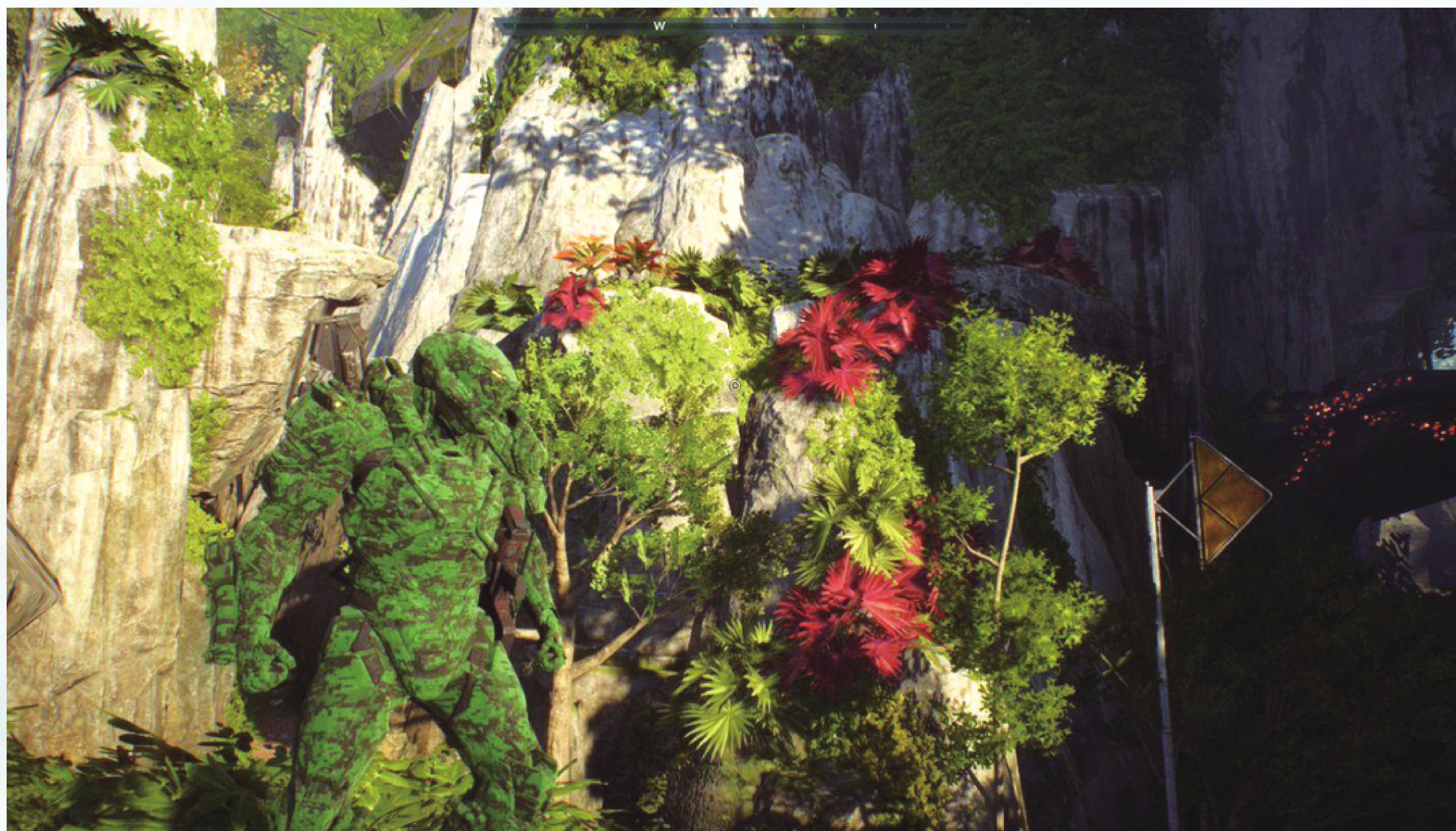
**探索者：东门** 15点
解锁条件 发现东门内的所有区域、地标和隐藏的地方。

**探索者：东部流域** 15点
解锁条件 发现东部流域内的所有区域、地标和隐藏的地方。

**自由勇士忠诚度3** 25点
解锁条件 完成协助自由勇士事业的任务。

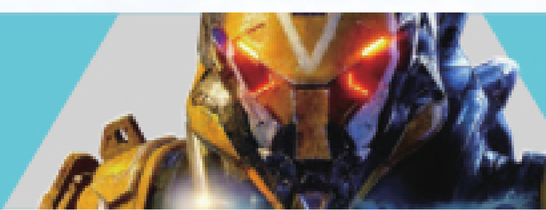
**秘术师忠诚度3** 25点
解锁条件 完成协助秘术师事业的任务。

**哨兵忠诚度3** 25点
解锁条件 完成协助哨兵事业的任务。



# 巴斯申收藏大搜罗

## 收集概述



在《圣歌》大部分毫无难度的成就/奖杯当中，"竭尽全力"就像是那块隐藏在红烧牛肉、土豆炖鸡或栗子焖鸭里的大姜，足以让所有原本准备"大快朵颐"的成就/奖杯饭们被突然辣得怀疑人生，因为这奖杯的要求可谓是绵里藏针，看似就是个普通的全收集要求，但却因为《圣歌》里结构复杂而开阔的大地图而变成了一项耗时耗力的"寻宝游戏"，因此在本期的攻略当中，我们也会专门用一整个版块的篇幅，来跟大家讲讲如何去快速有效地完成这些收集。

## ●关键要诀——收集可以逃课！

### 达成条件简述

在谈及这个逃课手段之前，我们先来讲一讲"竭尽全力"所对应的游戏内挑战"巴斯申收藏品"需要完成的内容：

1. 收集10个瞭望点上的侦查报告（对应"开拓者"挑战）。

2. 调查4个军团士兵的石棺（对应"严肃的历史学家"挑战，主线中必须完成）。

3. 收集5个阵营（秘术师、哨兵、霸域、魔痕、亡命之徒）各25个情报（分别对应"秘术师档案"、"哨兵档案"、"霸域情报"、"魔痕情报"和"亡命之徒的历史"挑战，全部完成后对应的统计挑战"档案大师"也会完成）。

4. 收集80个梅德琳的作品（对应"梅德琳门徒"、"梅德琳的命令"和"梅德琳的同龄人"三个挑战）

5. 收集80个秘术师符文（对应"隐秘消息"、"伊德瑞斯的足迹"和"瓦萨的胜利"三个挑战）

6. 以上的五个大项完成后还可以达成统计挑战"杰出的探索者"，但并不意味着收集就结束了，因为还有下面的——

7. 找到游戏大地图当中10个区域里的所有63个区域和9个隐藏区域，并调查收集30个地标文本。

上述的三个内容其实会被统一算进每个区域的对应挑战当中，分别是"探索东部流域"、"探索东门"、"探索塔西斯谷"、"探索大瀑布峡谷"、"探索大路"、"探索学院遗迹"、"探索暗影城废墟"、"探索纪念碑观景台"、"探索翡翠深渊"和"探索黎明要塞"。

全部完成后玩家还能够达成统计挑战"探索大师"。

以上7个大项就是解锁"竭尽全力"成就/奖杯所需要完成的挑战项目，其他被算在"巴斯申收藏品"中的挑战则与成就/奖杯达成条件无关，其中包括了"？？？"（隐藏挑战，实际上名字是"风暴前的平静"，具体完成方法会在后文当中提及），"植物学家"和"地质学家"。



### 逃课原理和达成方式

上述的收集当中，瞭望点、石棺和区域、隐藏区域以及地标文本都算是比较好完成的，因为他们的所在地点是固定的，也不难找。但是其他三个收集则各有各的麻烦之处。

首先，虽然秘术师符文和梅德琳的作品所在地点也是固定的，但是量太大了，玩家找起来无论是对着地图找还是对着视频找都得花一番功夫，而且因为《圣歌》的地图本身是立体的，甚至还有着只能通过水下才能到达的隐藏区域，所以更是给寻找这些固定位置的收集造成了麻烦。

然后，情报是这些收集当中最烦人的，它们会有固定的出现地点，但是这个地点出不出现情报刷新所对应的小型场景是随机的，然后就算场景出现了，里面出不出现情报收集品也是随机的，所以玩家每一次进入自由探索模式当中能不能获得某个特定阵营的情报是一件很看脸的事情。

但是通过两个方法，玩家可以一定程度上快速解决掉这三种烦人的收集。



方法1：开新档。这是针对秘术师符文和梅德琳的作品的"逃课"方法，利用的是游戏本身的规则特点。首先，《圣歌》是一个网络游戏，所以虽然严格来说没有这个必要，但玩家可以拥有多个角色的存档，而在新角色存档当中，场景当中所有的秘术师符文和梅德琳的作品收集都是完全重置的。

在这个前提之下，游戏本身的挑战进度却是所有角色存档共通的。除此之外，上文提及的挑战当中，虽然秘术师符文和梅德琳的作品数量和位置都是固定的，但是挑战当中统计的只是玩家获得这些物品的数量，而不是精确到玩家获得了哪个位置的哪个收集。

所以根据上面提到的游戏设计特点，玩家可以通过直接使用新的存档来收集上一个存档中已经收集过的秘术师符文和梅德琳的作品，来继续提高挑战当中的统计数字，并最终靠这种方式来完成挑战，而无需一个个仔细地寻找那些藏得又深又隐蔽的符文和作品。如果玩家开新存档之后找了一批符文和作品后发现还是不够，可以通过再开一个档来继续这个过程，甚至可以通过删掉这些临时角色档来获得新的档位，从而能够快速完成这两个挑战。

不过需要注意的是，玩家开新档时并不意味着能够立刻进入到自由探索模式和解锁秘术师符文的收集，而是需要先推进一下主线剧情，如果是通过多开角色档来完成收集，则意味着玩家需要多次进行主线任务，一来一去也要花一些时间，所以总体而言这个方法只是更方便，而且更不容易因为找不到某些位置刁钻的收集而卡住进度，而算不上特别快捷。

方法2：刷情报。这个方法是专门针对情报获取的不确定性而采用的速刷手段，利用的还是游戏本身设计上的漏洞。

虽然正如上文所说，特定阵营的情报对应场景是否出现，和情报本身是否出现都有随机性，但它们也有一个能够被利用的特点，那就是在确定一个场景已经出现，而且里面有情报可以获取后，玩家只要收集完情报，然后远离场景——距离大约是直线飞行约10秒左右，然后再返回场景，只要这个场景不消失，那么情报就会刷新。

靠着这个方式，玩家可以反复刷特定阵营的情报，直到达到25个为止，而且玩家可以寻找在这个场景附近的其他场景刷新点是否有出现场景和情报，如果有的话，可以采取在两个点之间互相飞来让情报刷新，从而进一步提高获取情报的效率。

靠着上文的两个方法，玩家们可以快速啃掉收集当中的硬骨头，而其余的收集内容，则可以参考后文当中的指引，来把他们一一集齐。

# 全收集地点一览

以下的收集内容包括了俯瞰点、梅德琳的作品、秘术师符文、63 个区域、9 个隐藏区域和 30 个地标文本所在之地，4 个军团士兵的石棺因为在主线当中已经被标明，这里就不再提及了。

除此之外地图上也会标出阵营情报场景的刷新地点，但正如前文所说的那样，刷新点处场景和情报是否能够刷出来是随机的，大家可以不妨在找其他收集的时候顺便去看一眼，有刷新可以先刷一波情报，没有就继续去找收集，提高效率。

## 地图标记说明

- OVL 俯瞰点
- 1 梅德琳的作品
- 1 秘术师符文
- 隐藏区域
- 地标文本
- C 情报场景刷新点
- E 世界事件



## 大路区域

●总体地图

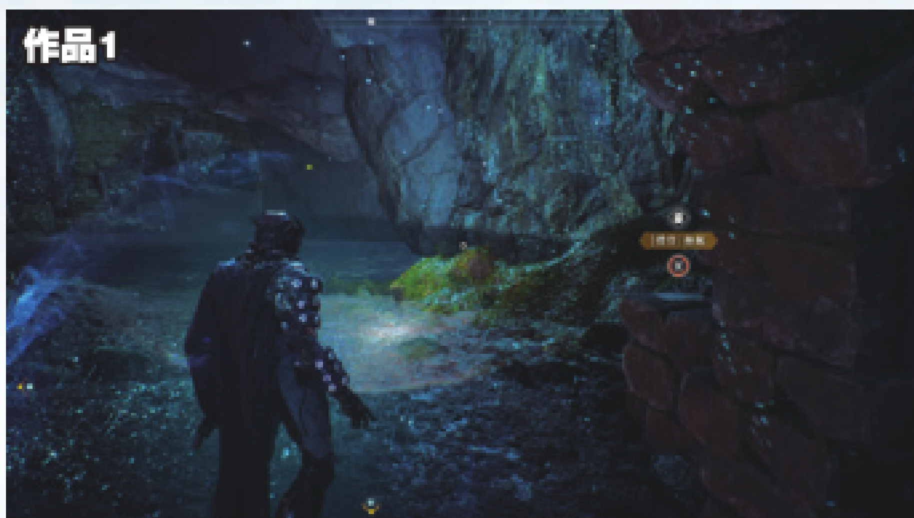
纪念碑观景台

大路

学院遗迹

大瀑布峡

●梅德琳的作品具体位置















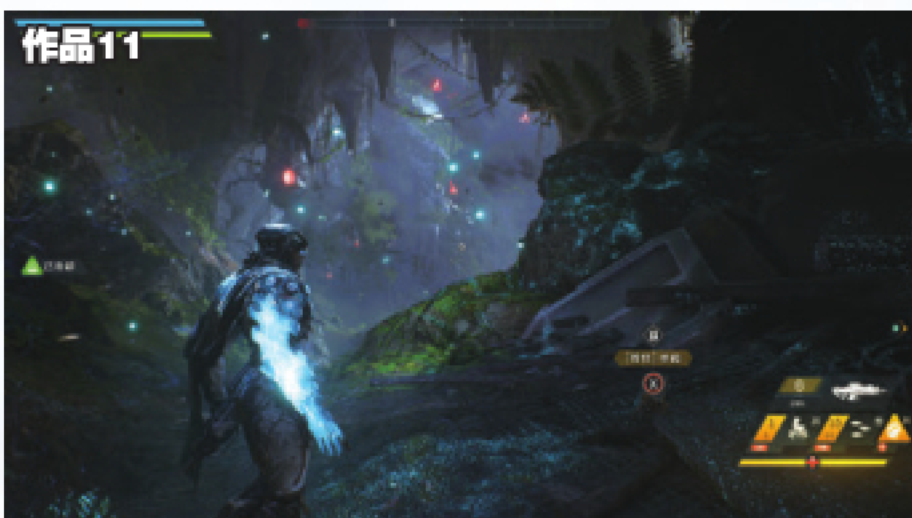


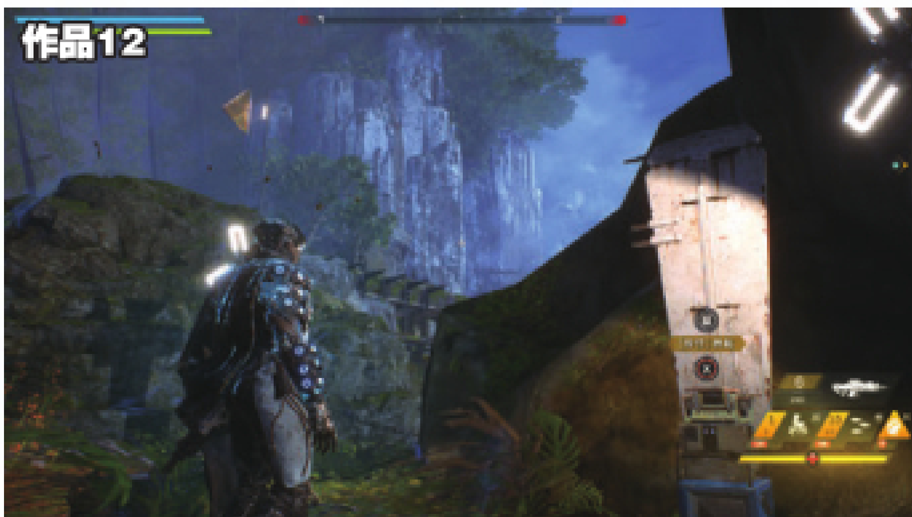











●秘术师符文具体位置

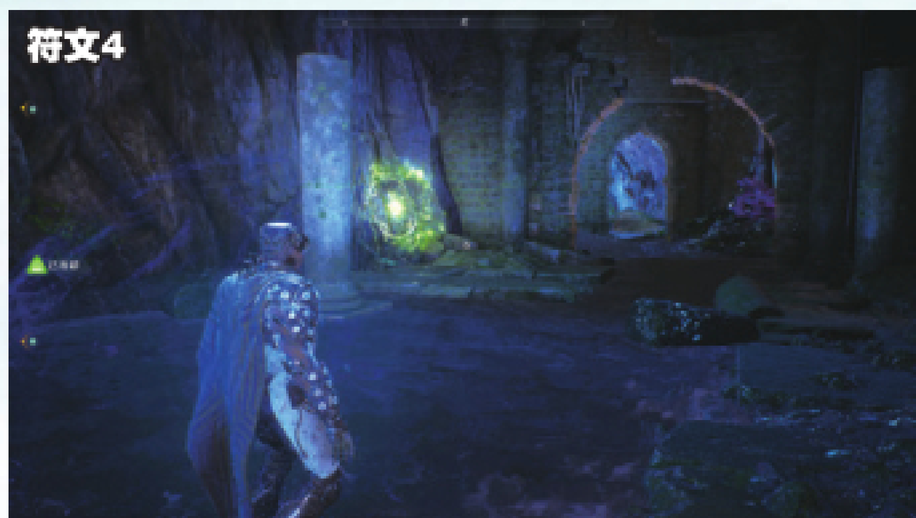



收集右边的洞穴入口就是后续三个符文收集的所在之地。























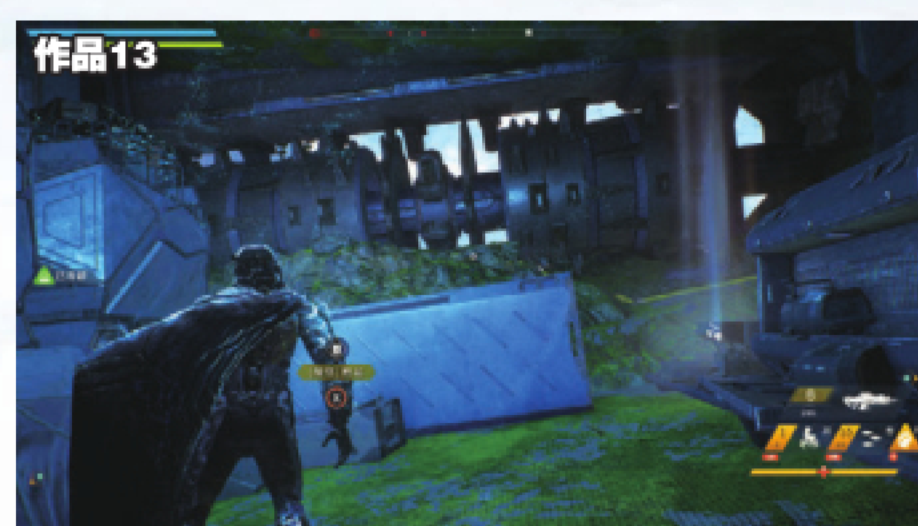




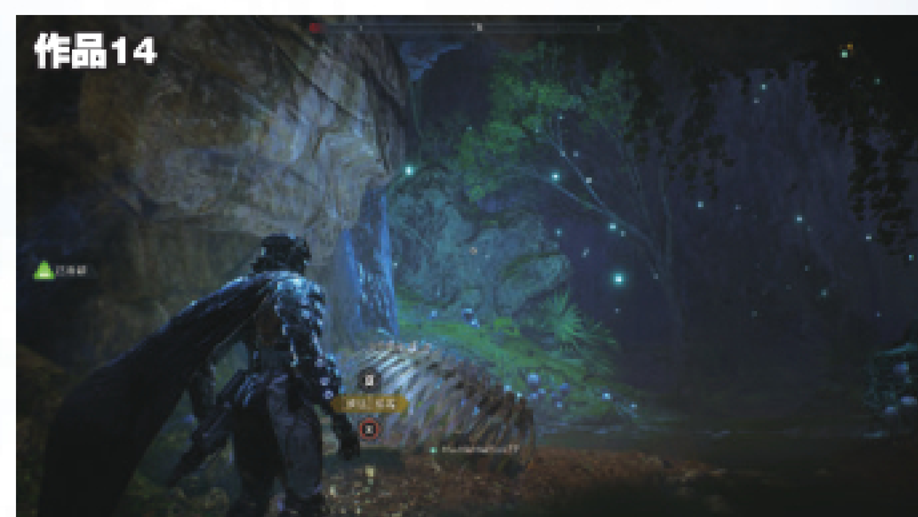
# 学院遗迹区域

## ●总体地图

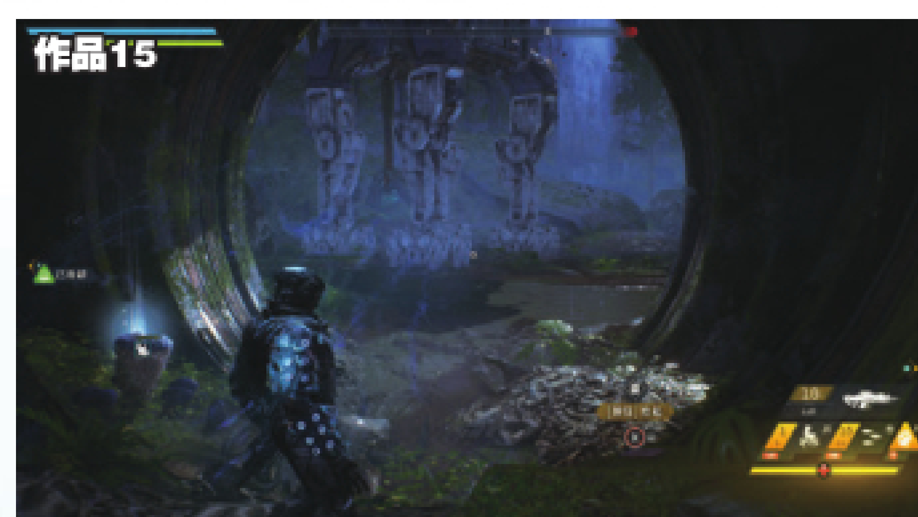
## ●梅德琳的作品具体位置




地图上标记地点处可以找到一个构筑师遗迹的圆形入口，入内后左转进入一个小房间，可以在圆形入口的方向处找到这个作品。

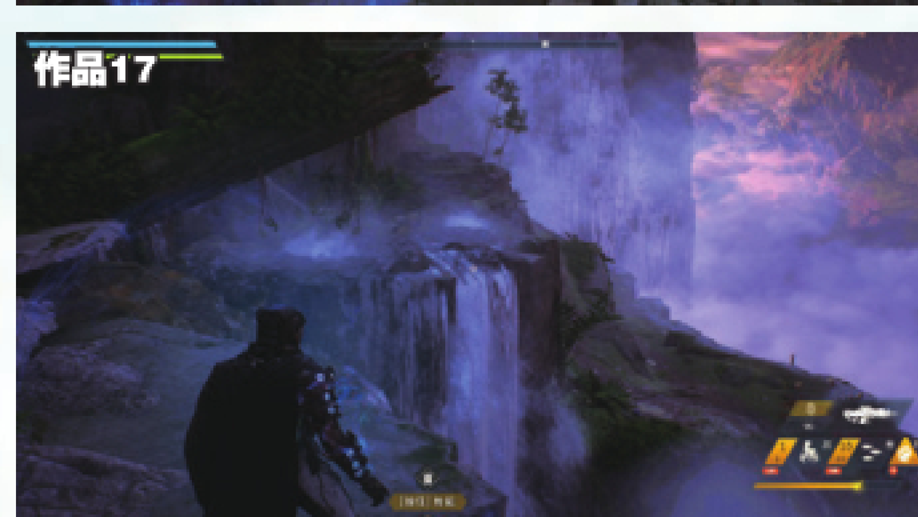


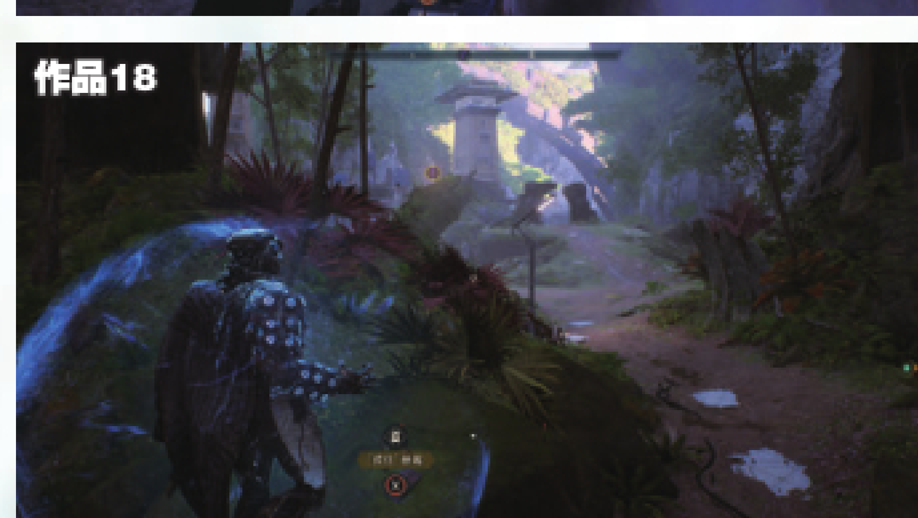

位于地图上标记地点处一个天然的石桥下方，附近有动物的胸腔骨架作为标记。







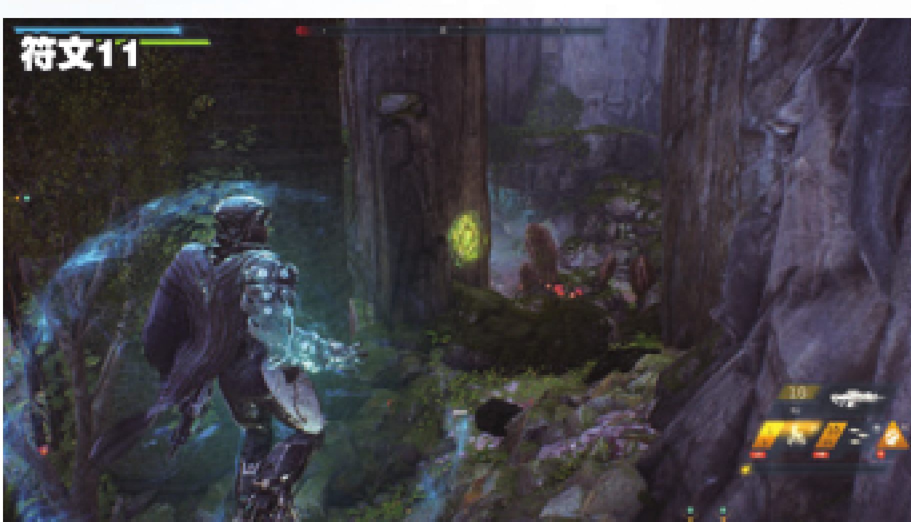


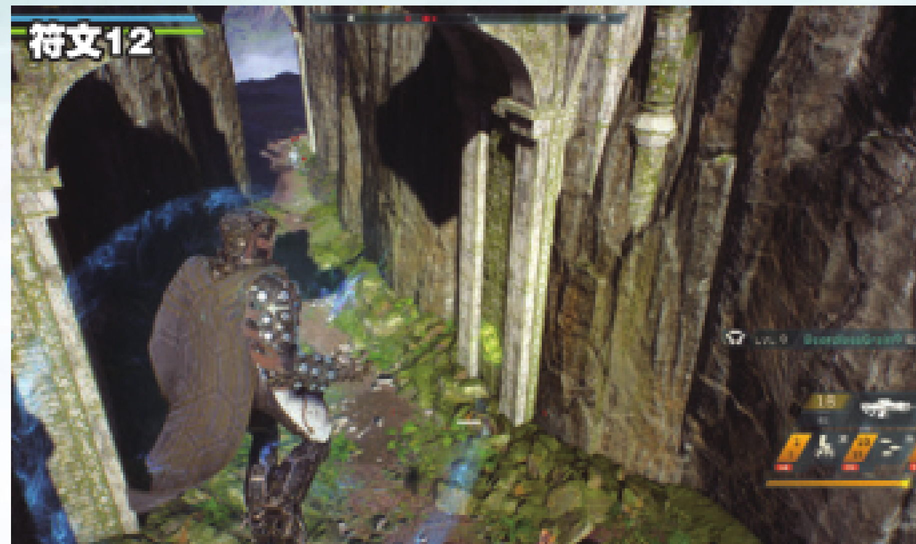






●秘术师符文具体位置

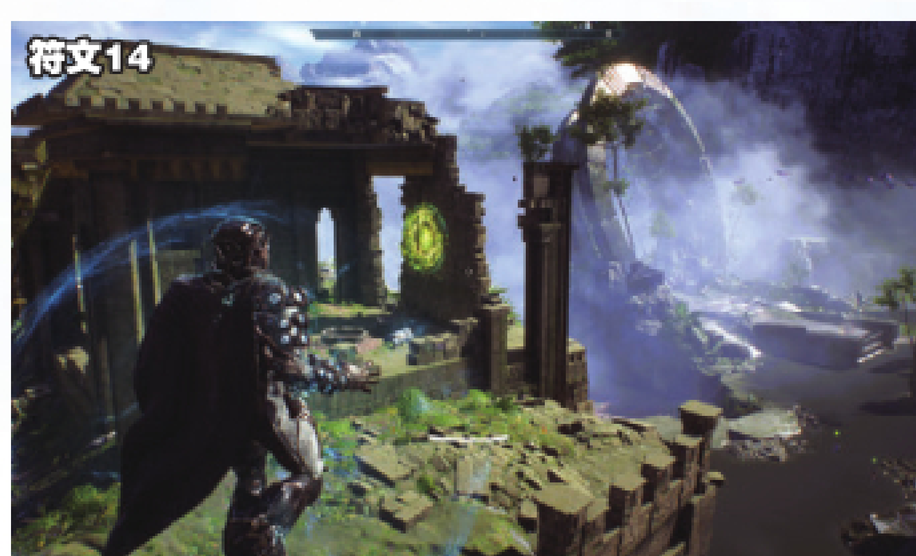


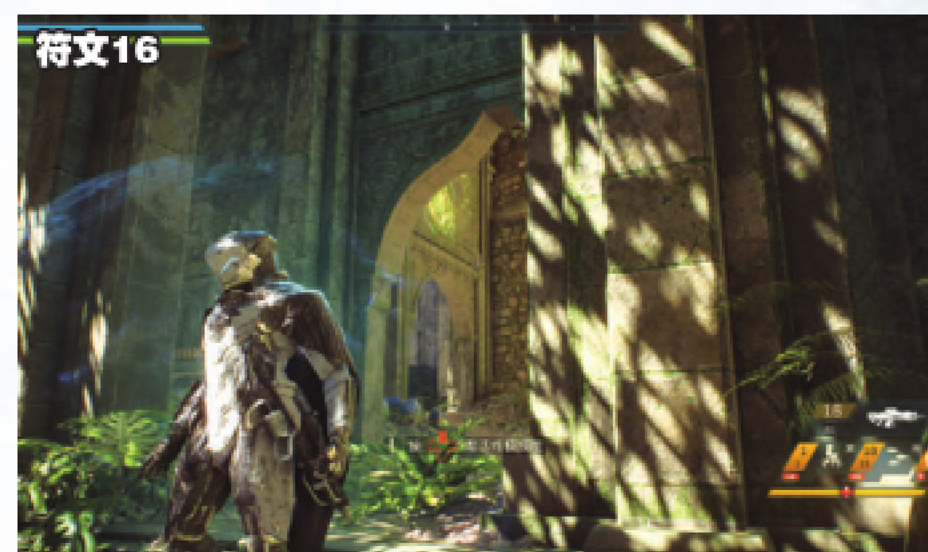


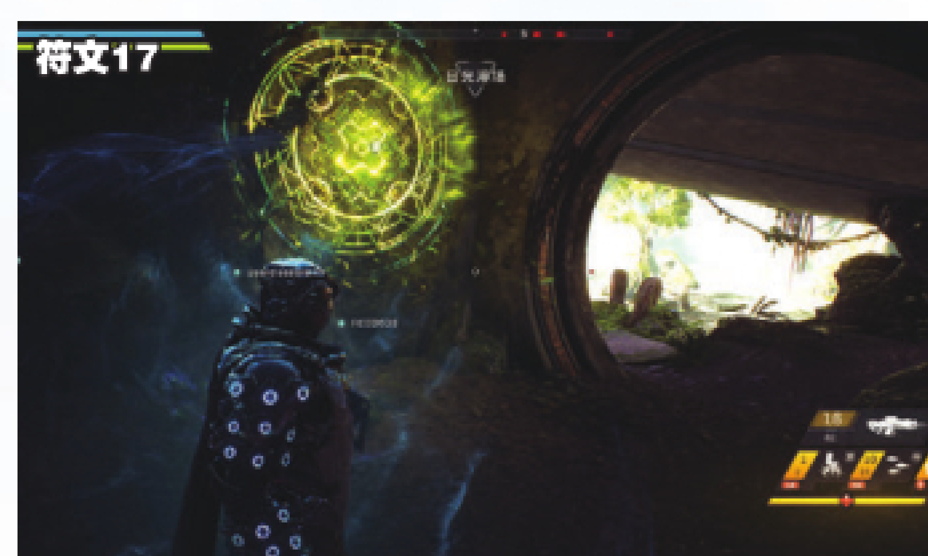











## 黎明要塞区域

●总体地图

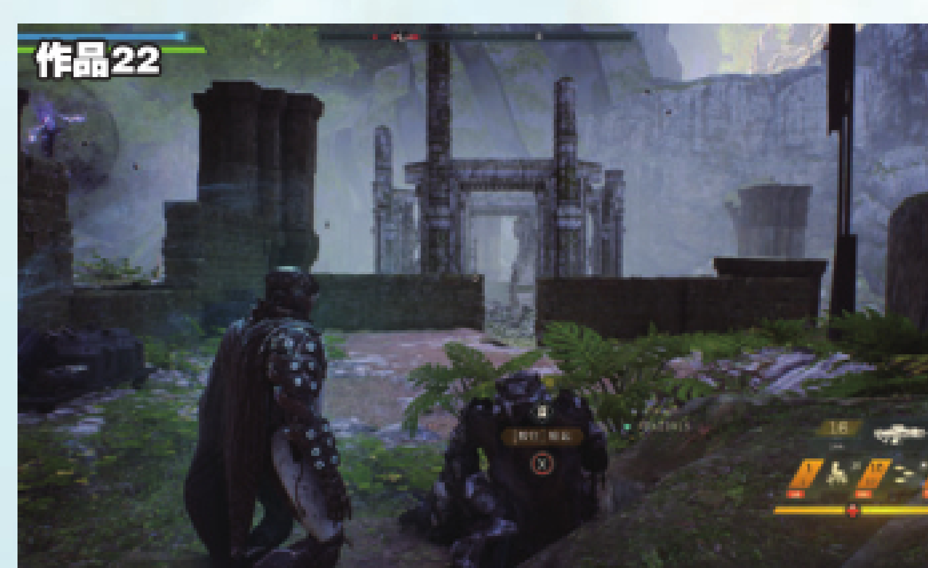



●梅德琳的作品具体位置









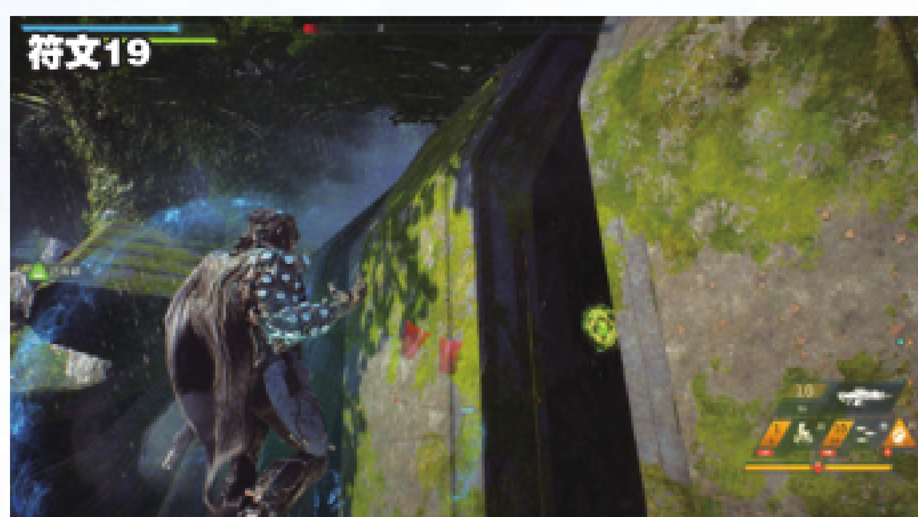
●秘术师符文具体位置

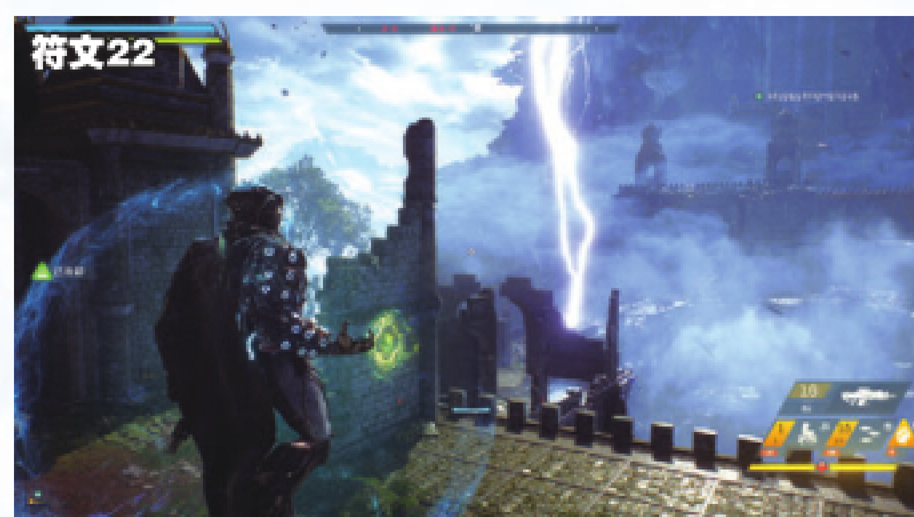


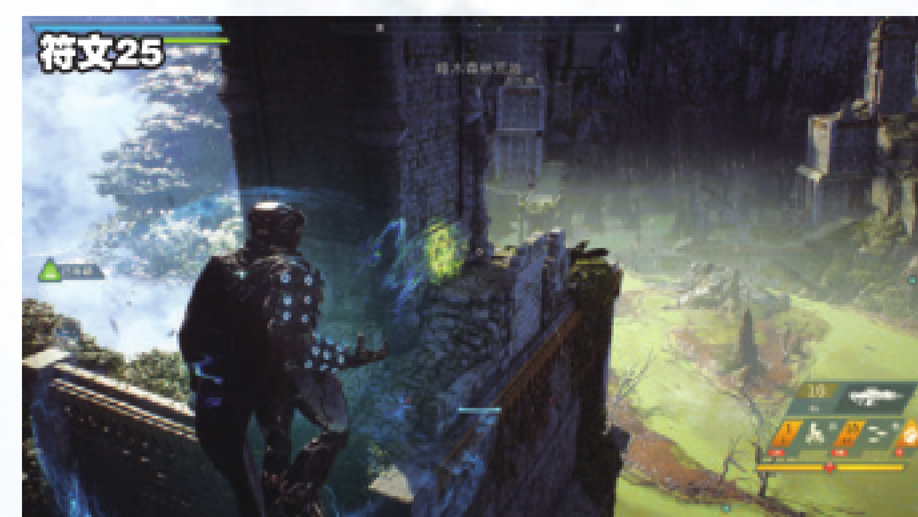


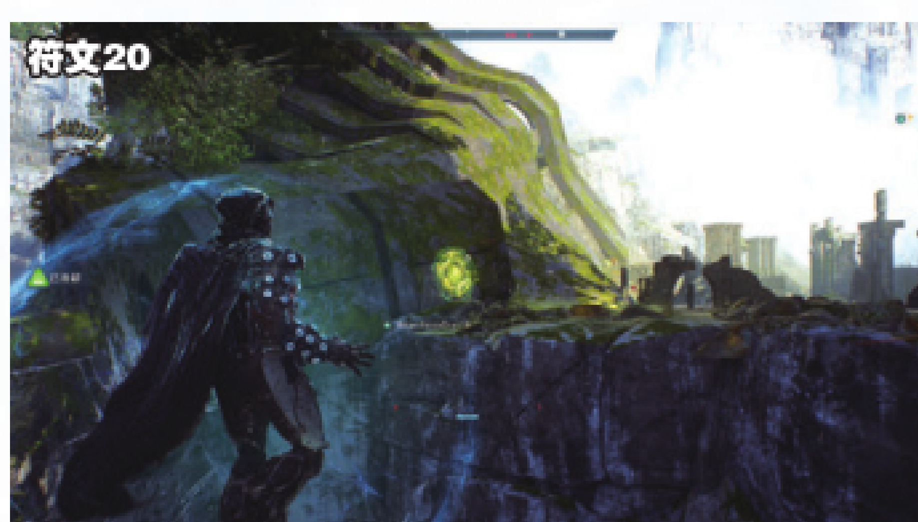


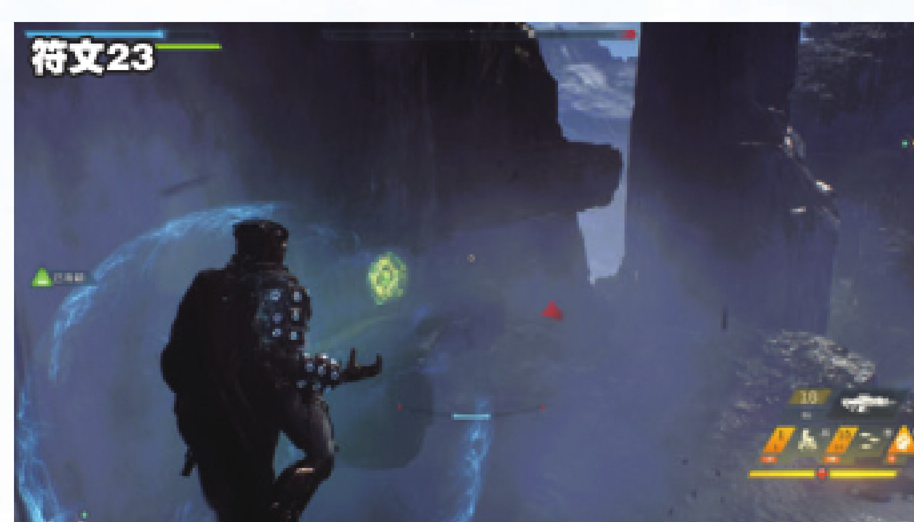


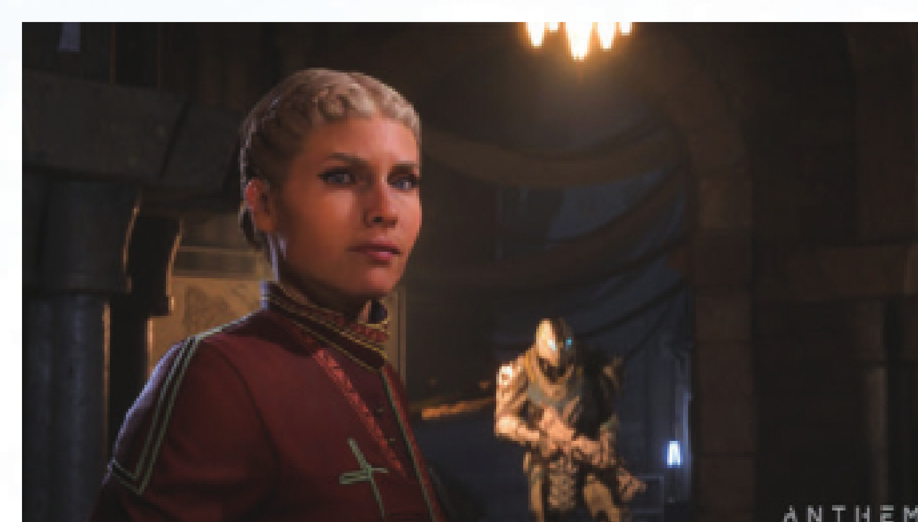



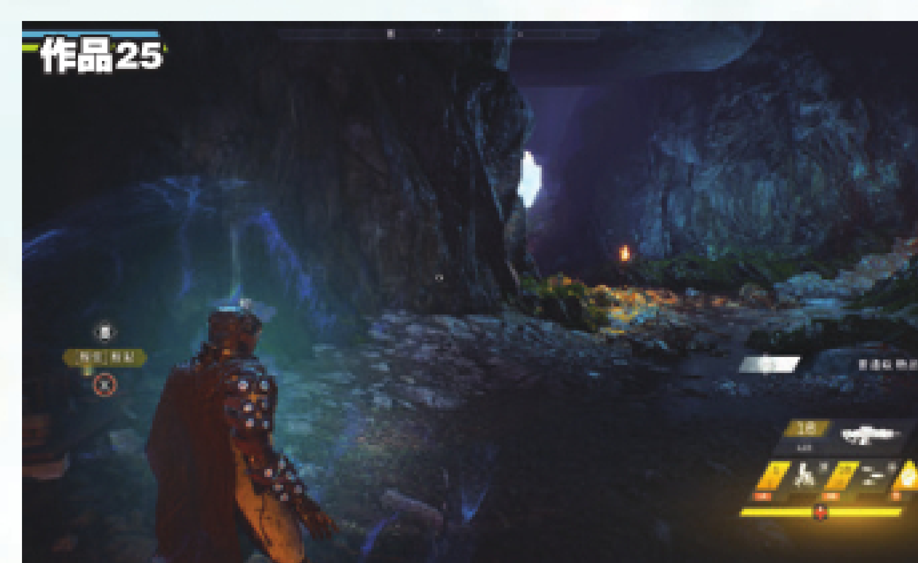

## 暗影城废墟区域

●总体地图



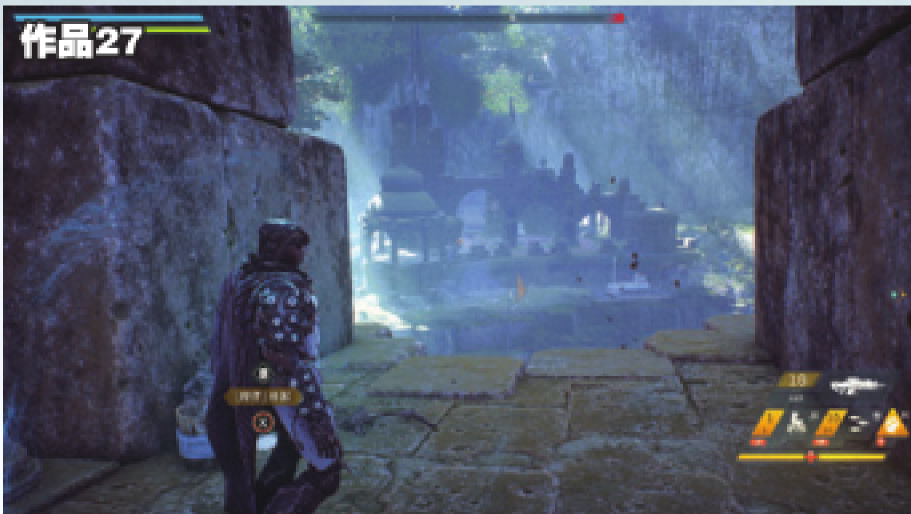

●梅德琳的作品具体位置

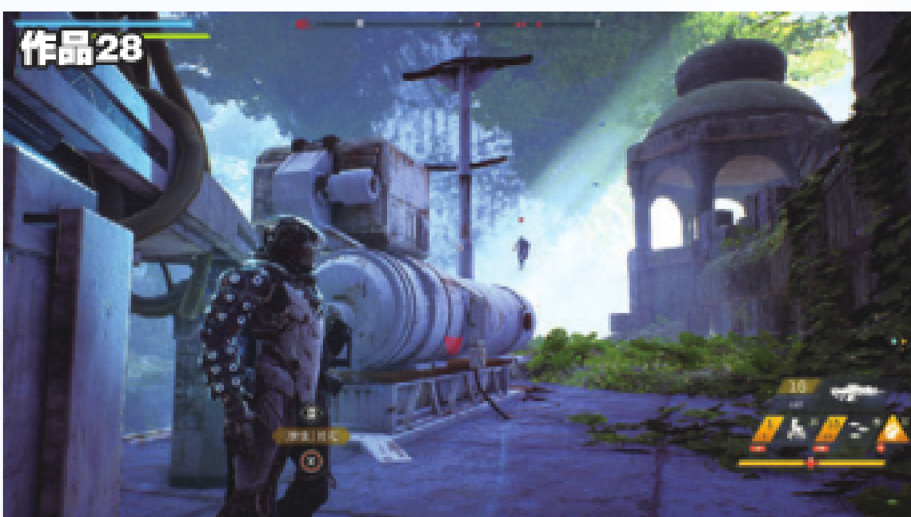





特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

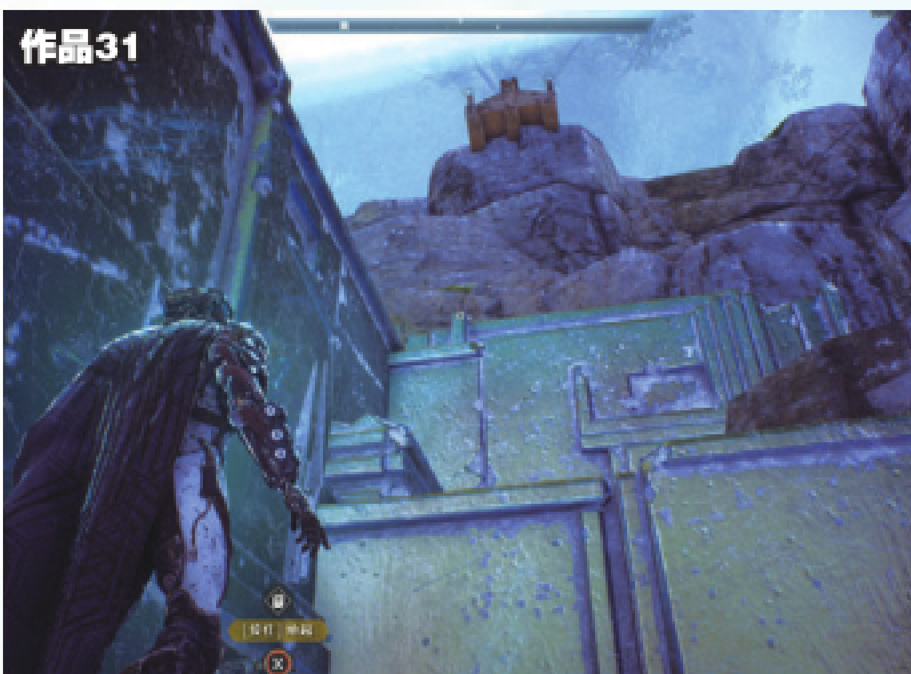

作品27


作品28


作品29

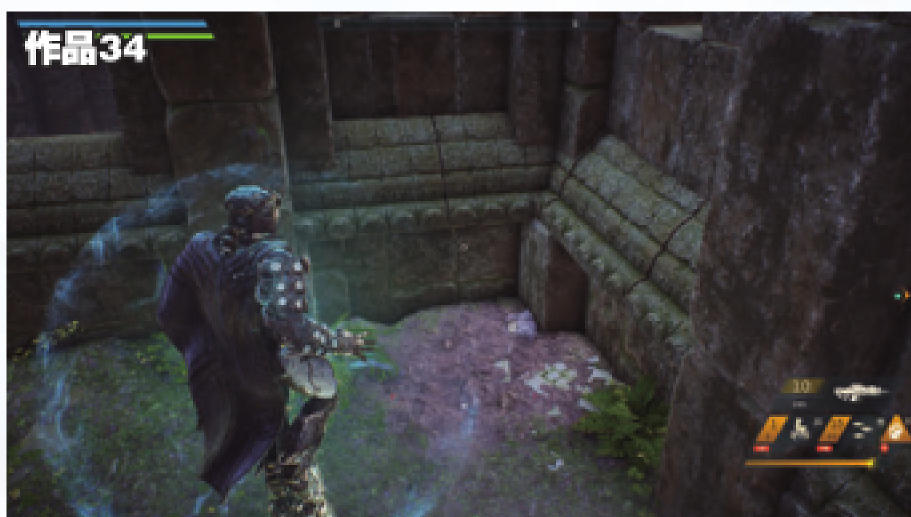

作品30

需要从地图右上角湖底的构筑师遗迹通道游去作品所在之地。


作品31


作品32


作品33


作品34


作品35

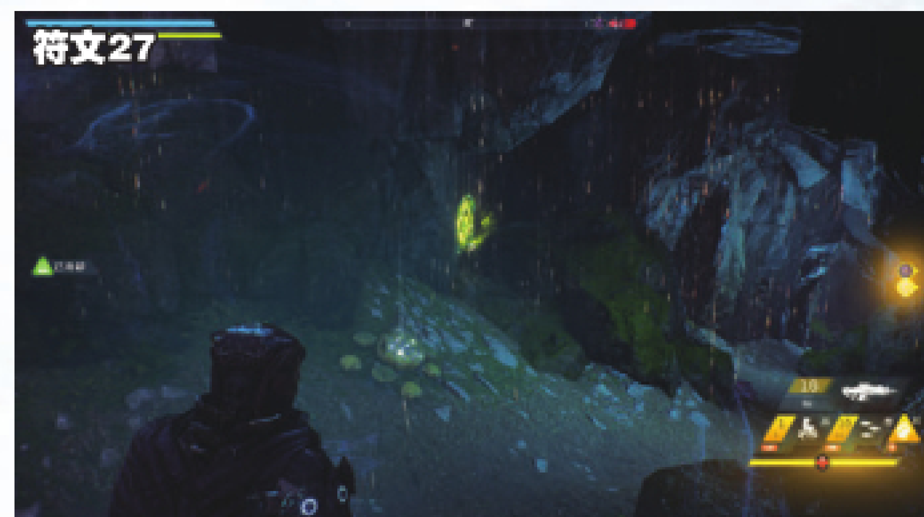

作品36

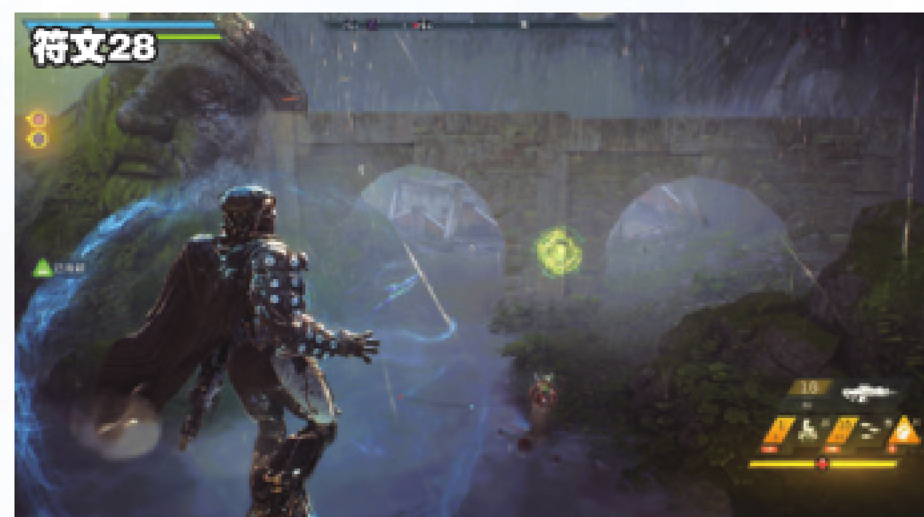

作品37

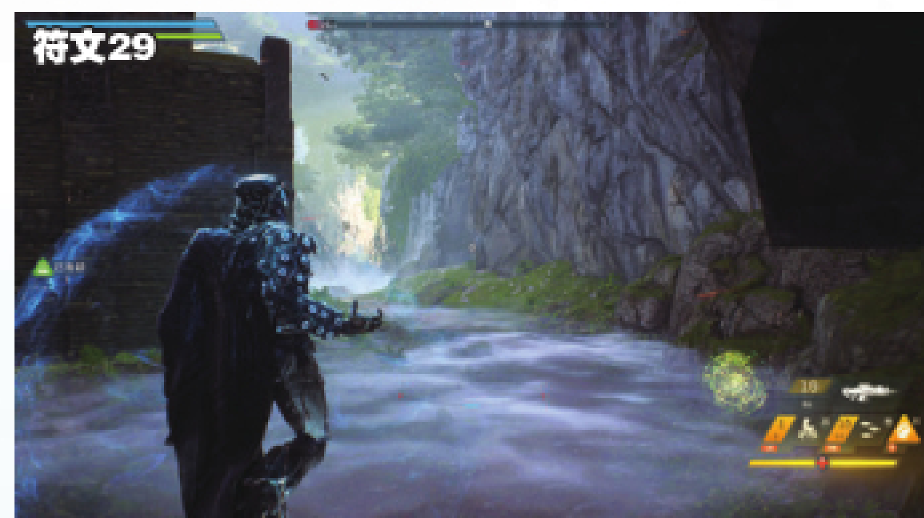
## ●秘术师符文具体位置

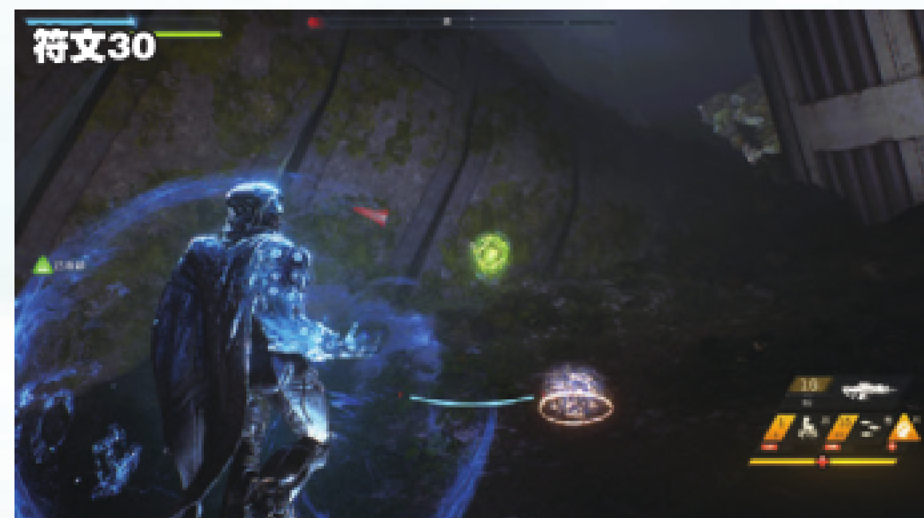

符文26



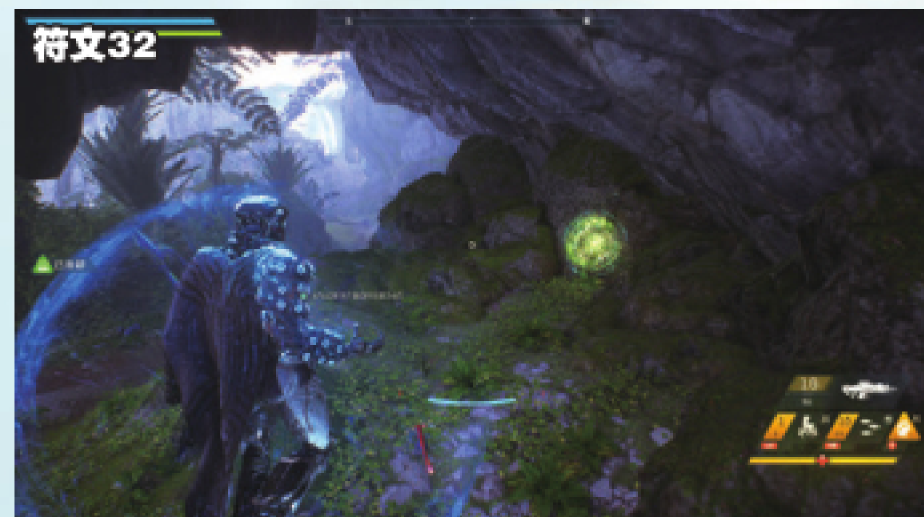


符文27


符文28


符文29


符文30


符文31


符文32




## ●特殊挑战

请注意，这个挑战并没有被算在“竭尽全力”的成就 / 奖杯达成条件当中，但因为藏得比较深，所以也借机在这里跟大家讲一下怎么去完成。

1. 首先请换上风暴机甲，通过自由模式来到“暗影城废墟区域”的地标“沉没花园”，这里玩家应该可以看到一个建造在高台边缘的凉亭，其下方是一片能够潜进去的水域。



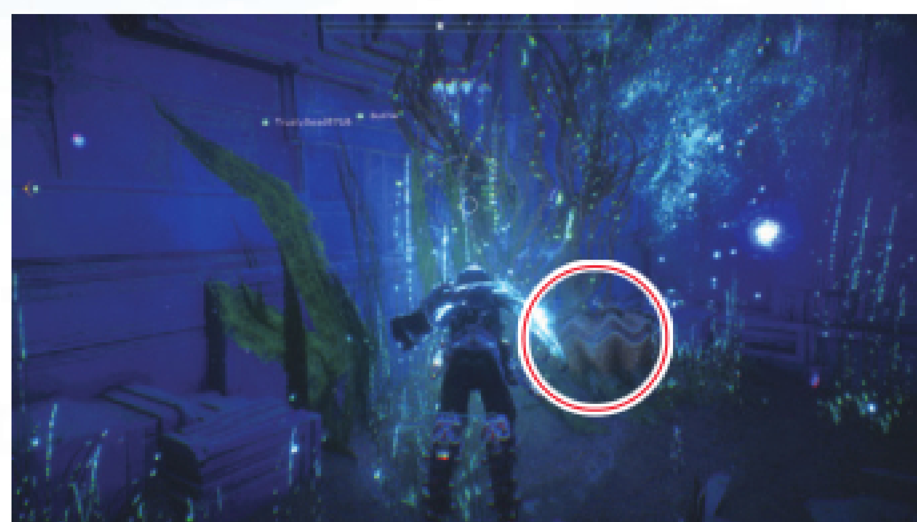
▲图中左上方是凉亭，右下方就是水域所在之地。

2. 面对凉亭，垂直潜入其前方的水域，入水之后先别急着移动，往下看，应该可以在面向凉亭的方向看到一大束发着蓝色荧光的水草。仔细看应该能够看到水草下方隐约有投出光芒，那里有一个隐藏区域。因为水下的水草比较多，请认准这一束水草正面有一个 C 型的沉没建筑残骸。



▲水草和其旁边的通道光芒。

3. 进入隐藏区域后沿着通道往左边游一点点距离，就可以看到场景下方有一个巨大的蚌壳，来到其正面就可以解开“风暴前的蚌精”这个挑战。



▲隐藏通道中的巨蚌。

# 纪念碑观景台区域

## ●总体地图




## ●梅德琳的作品具体位置










特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代






●秘术师符文具体位置













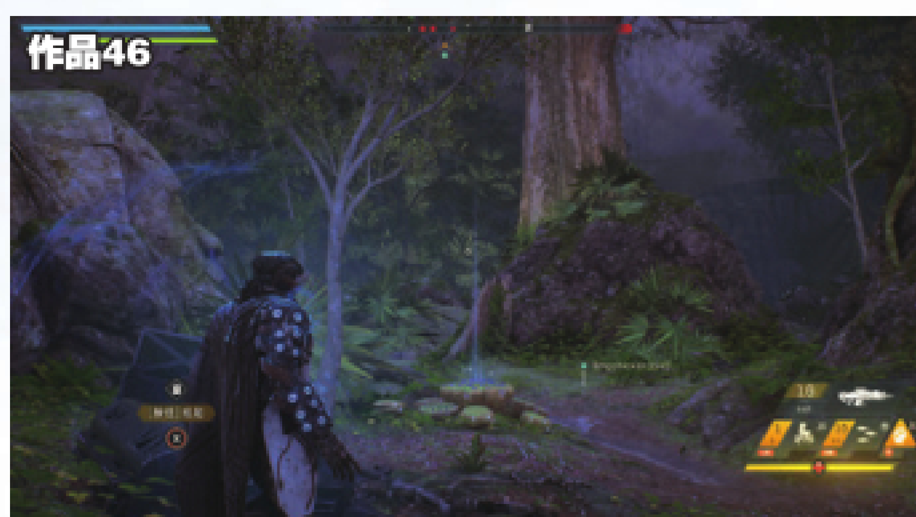
## 翡翠深渊区域

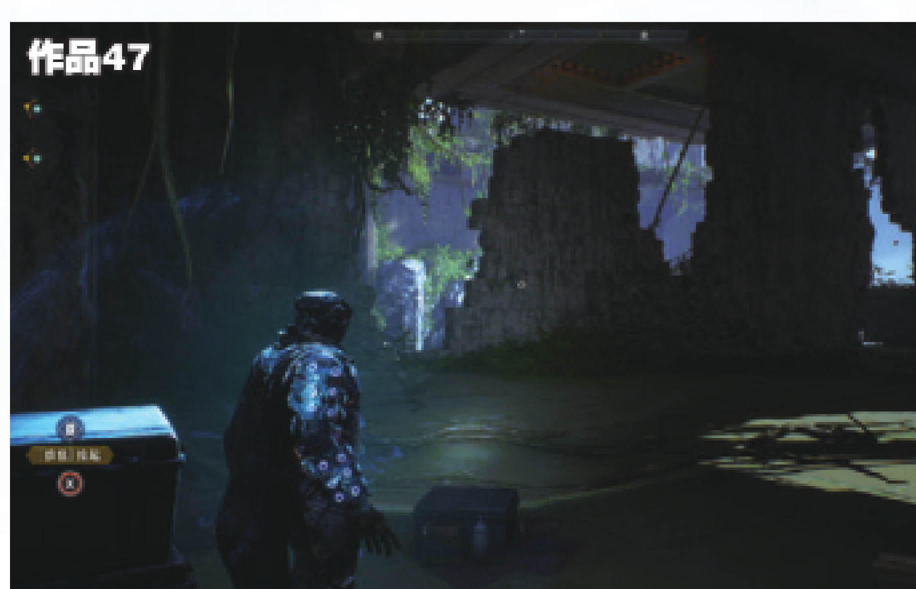
●总体地图

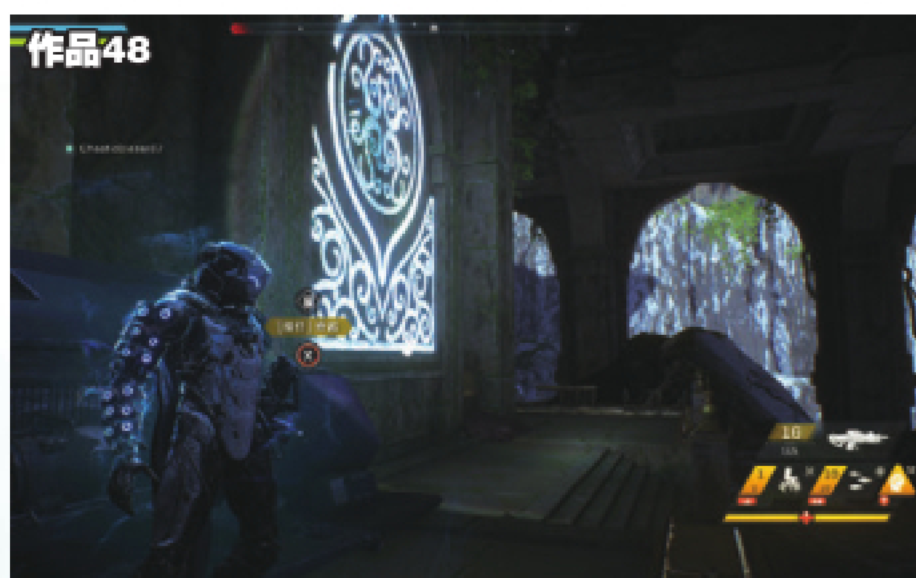
翡翠深渊

## ●梅德琳的作品具体位置



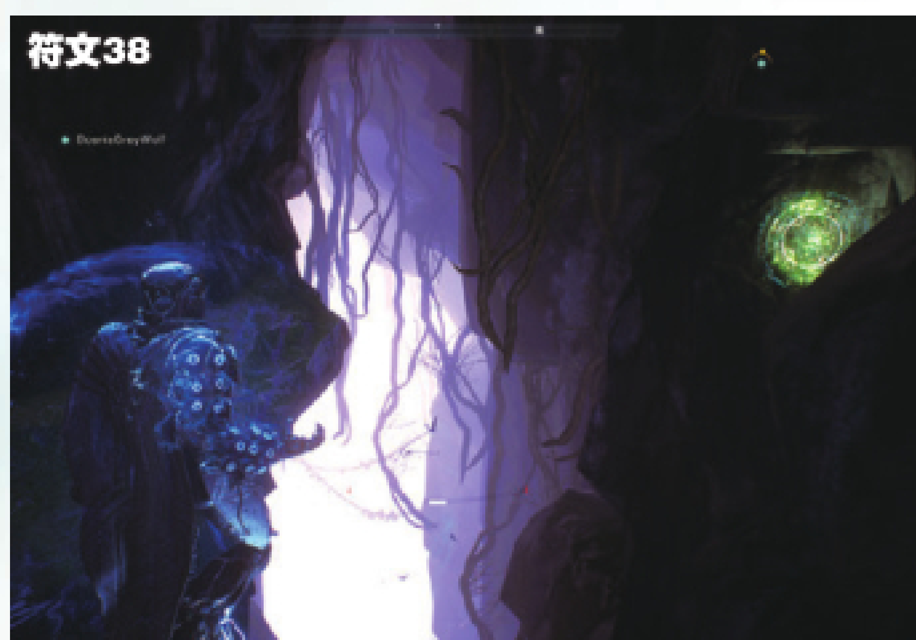



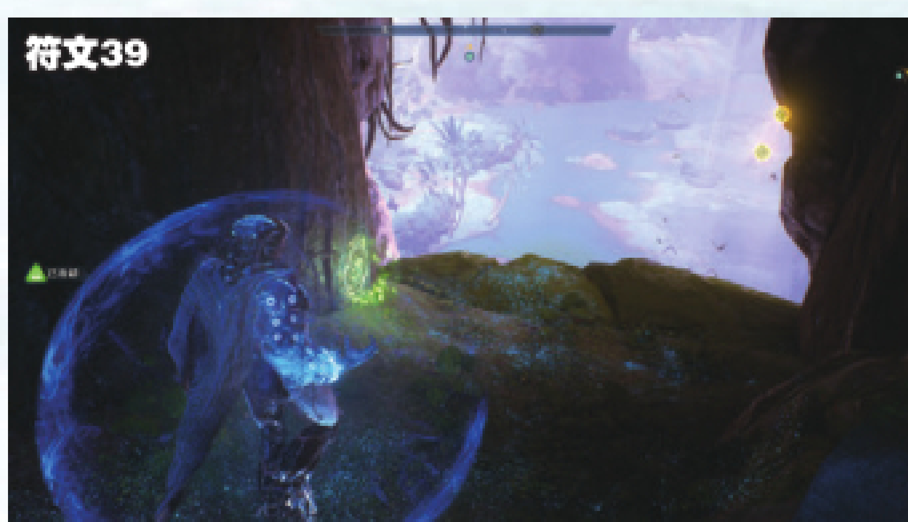



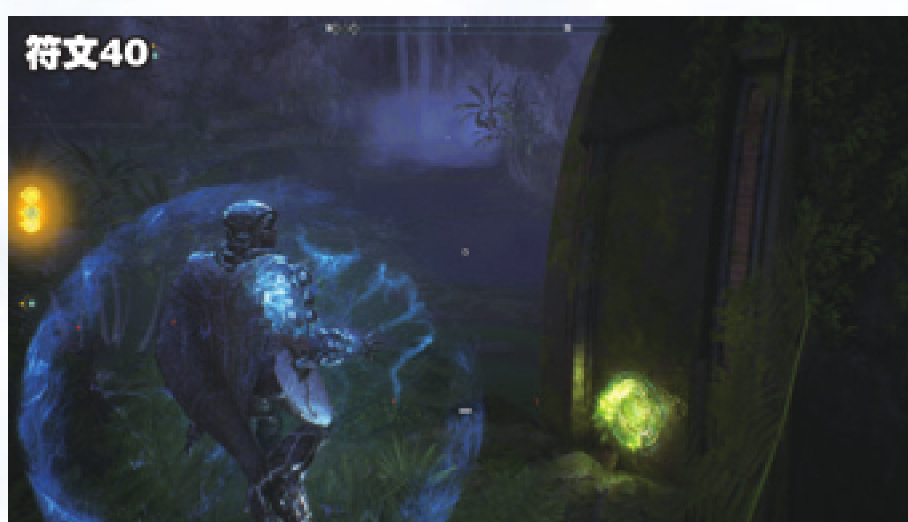




## ●秘术师符文具体位置





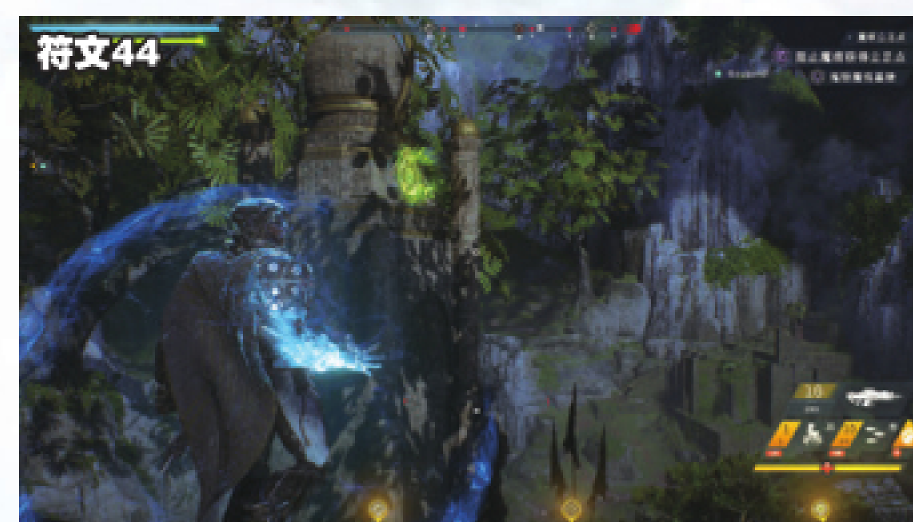
















获得路线比较曲折，需要先从翡翠深渊地区左下角的魔痕居住区一直飞到连接大瀑布峡谷的出口，从这里往大路区域的方向看，会看到一个圆形的通道入口，沿路往上飞看才可以看到这个符文。



▲通道入口。



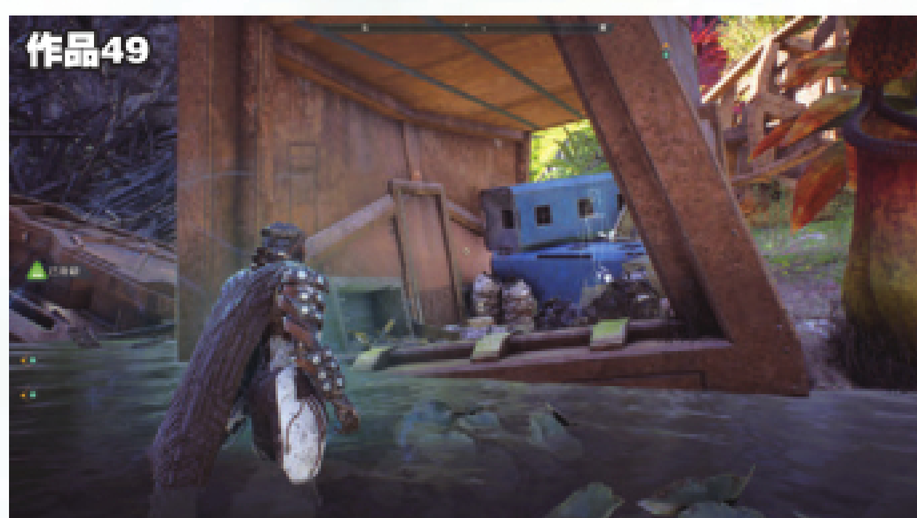

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

# 东门区域

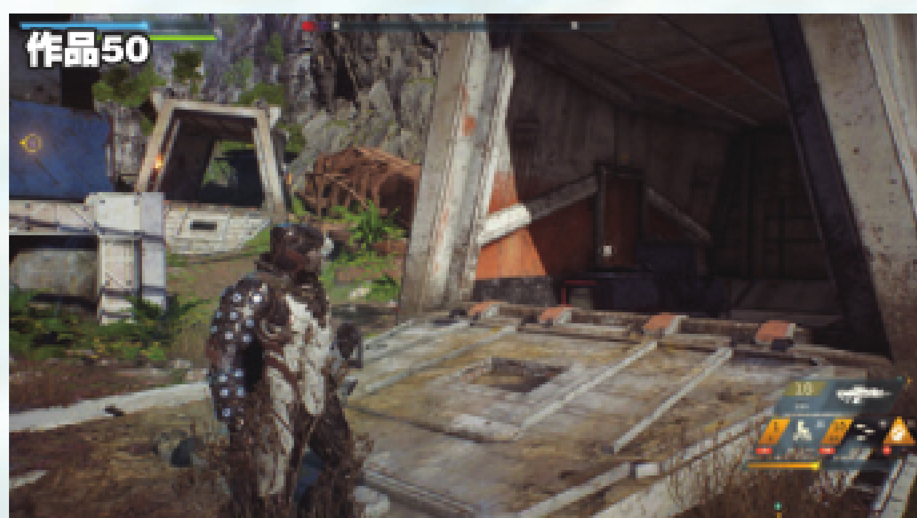
●总体地图

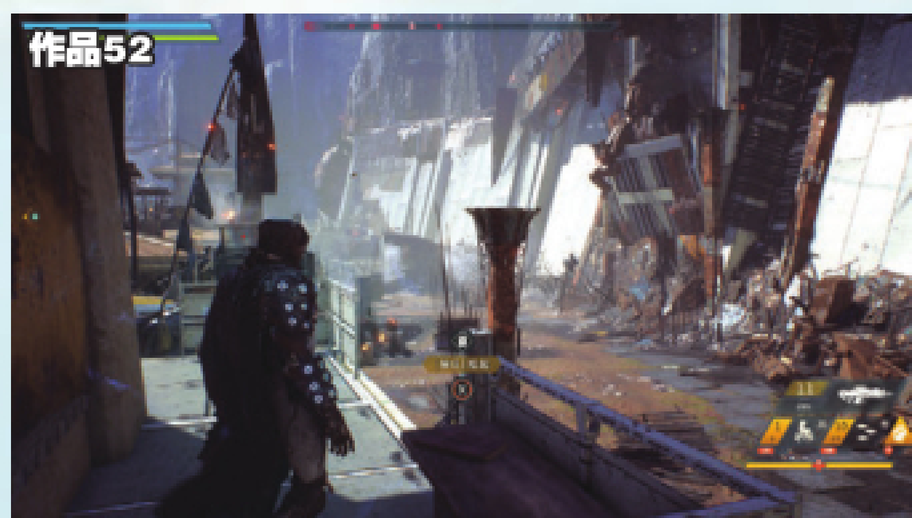


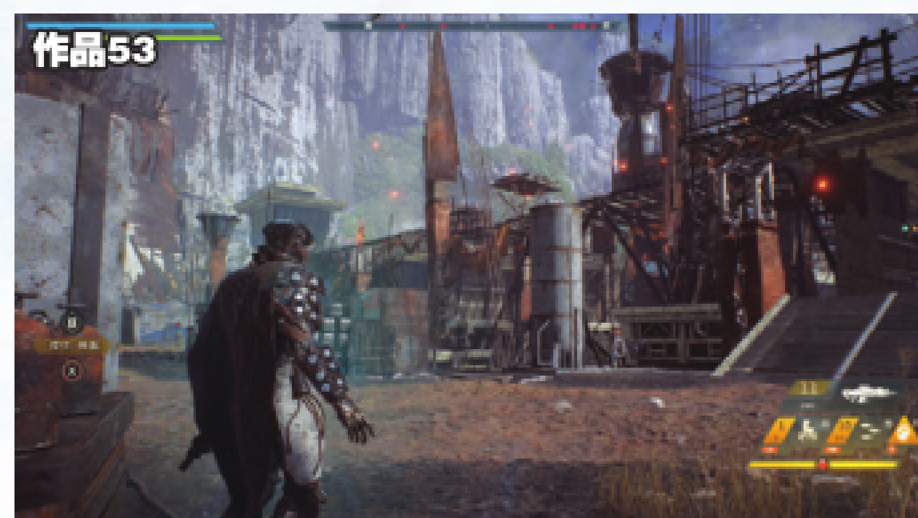

●梅德琳的作品具体位置

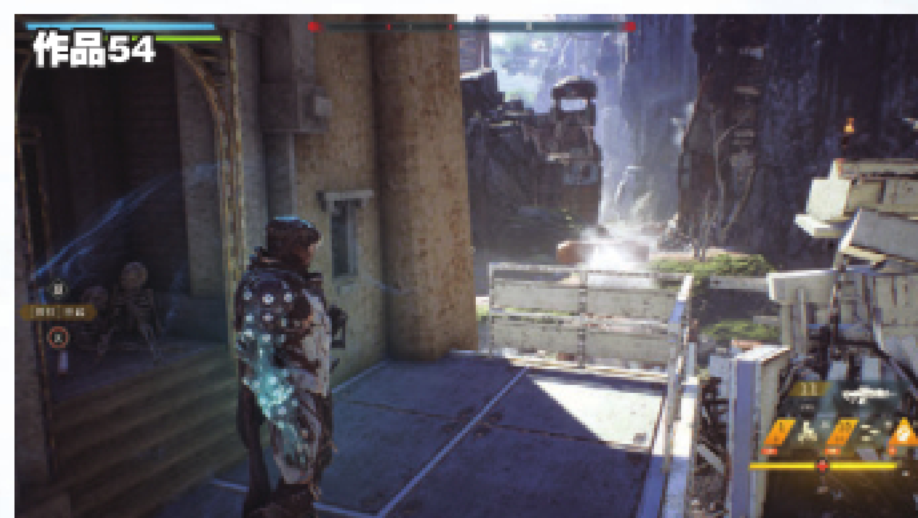

作品49


作品51


作品50


作品52


作品53


作品54

●秘术师符文具体位置


符文46


符文47


符文48

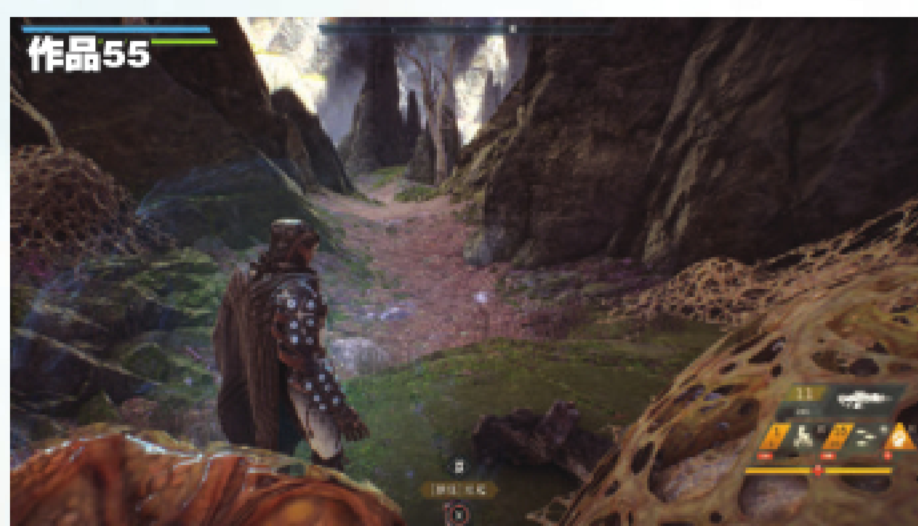

符文49

# 东部流域区域

## ●总体地图




## ●梅德琳的作品具体位置

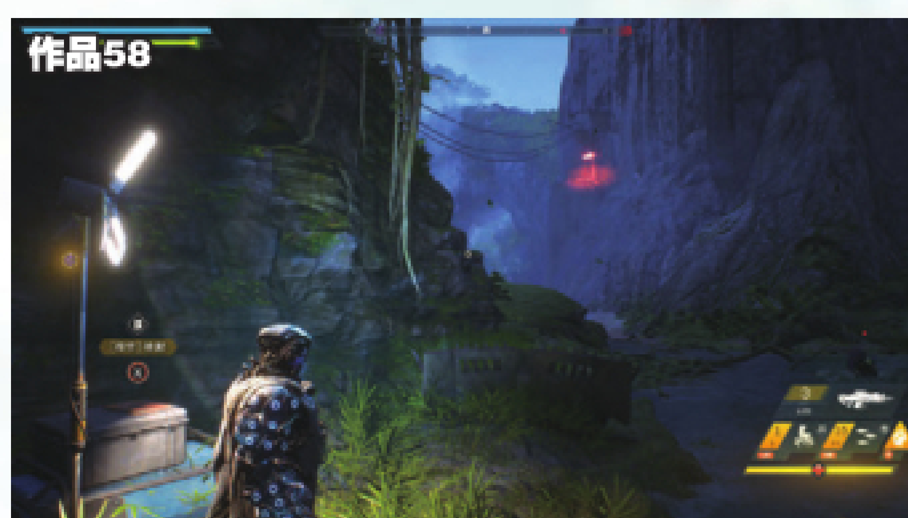






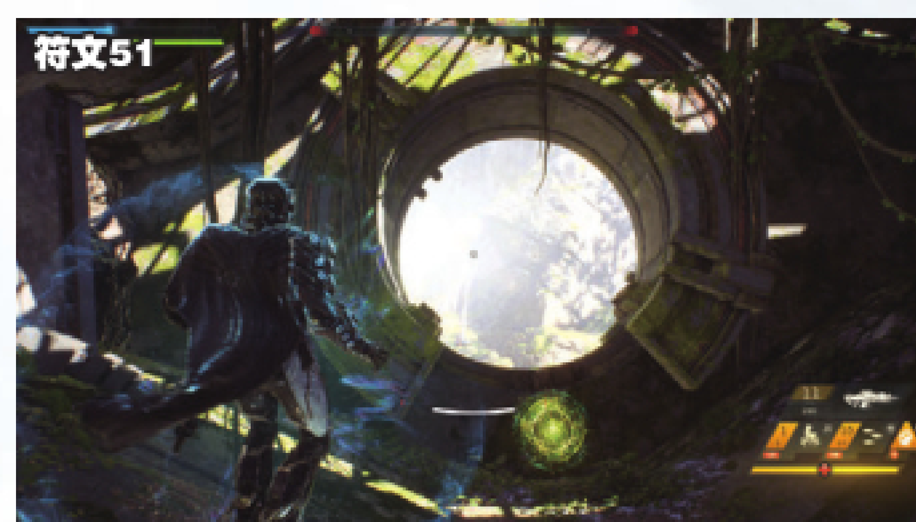


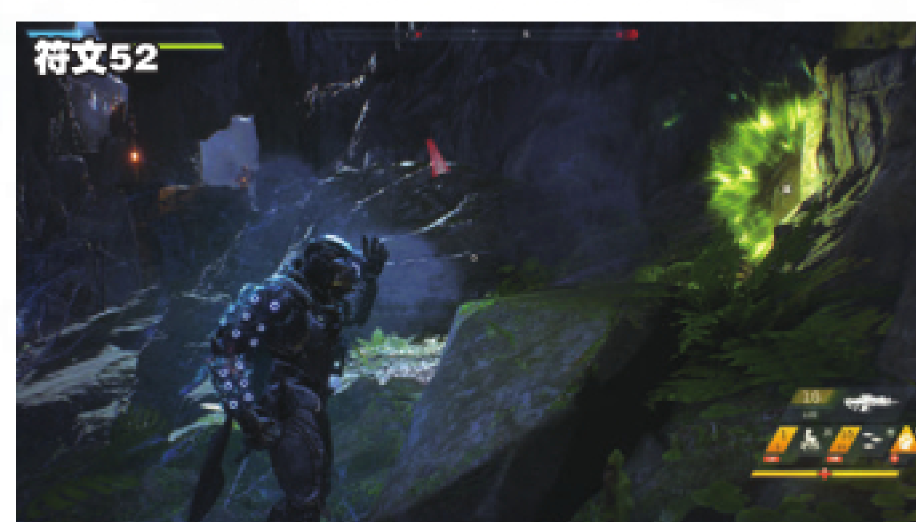

需要飞去东部流域左边的塔西斯谷区域，然后找到正对地图标记点处的岩壁，会看到有一个能够进入的山洞，收集品就放在里面。

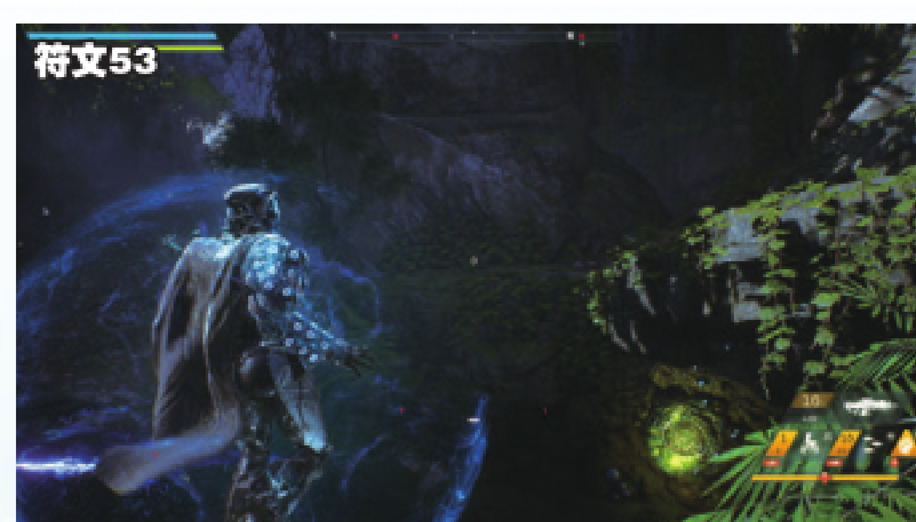


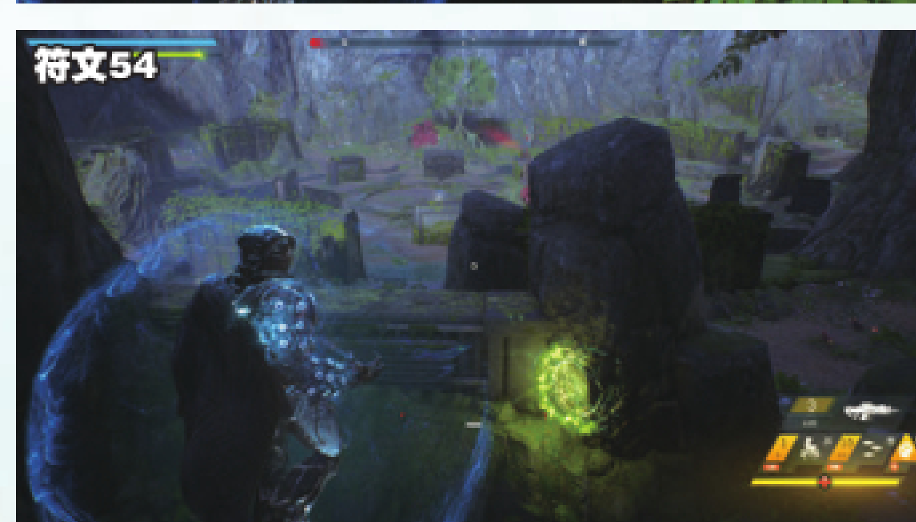

## ●秘术师符文具体位置

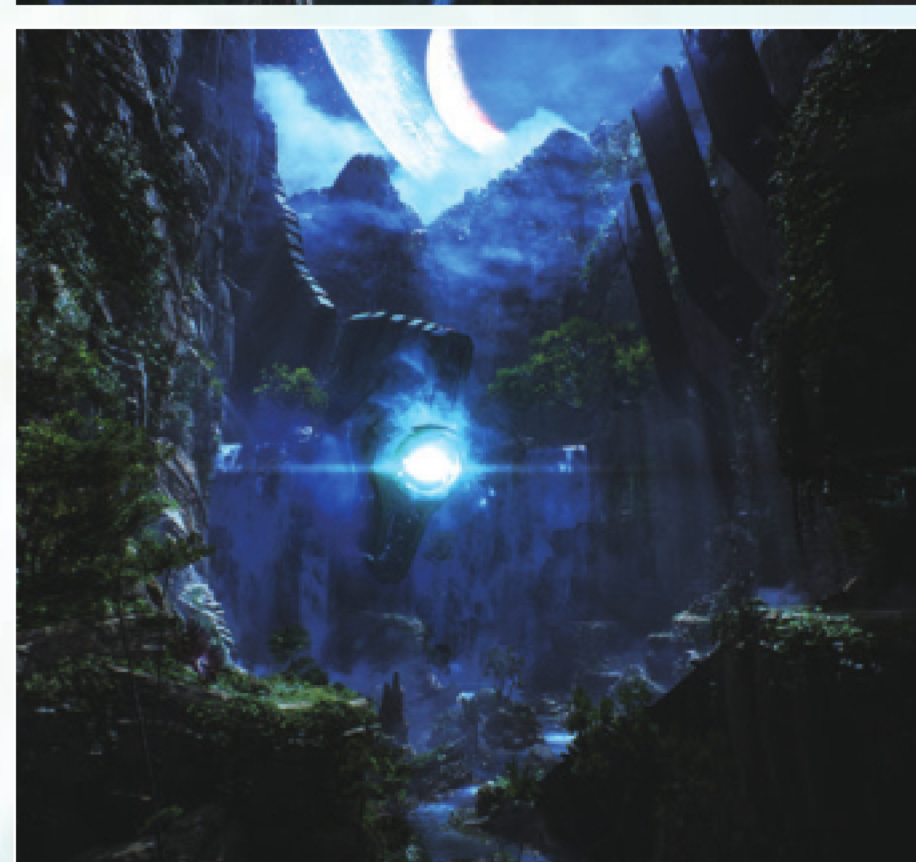


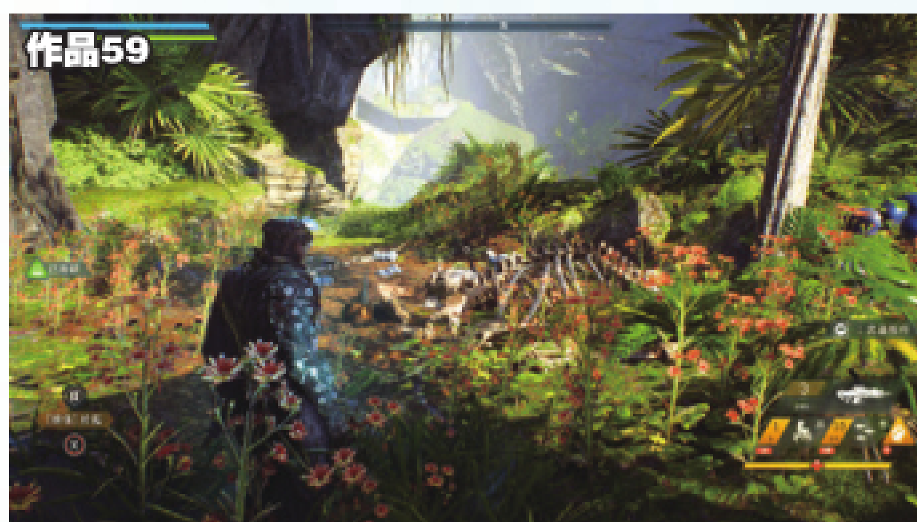



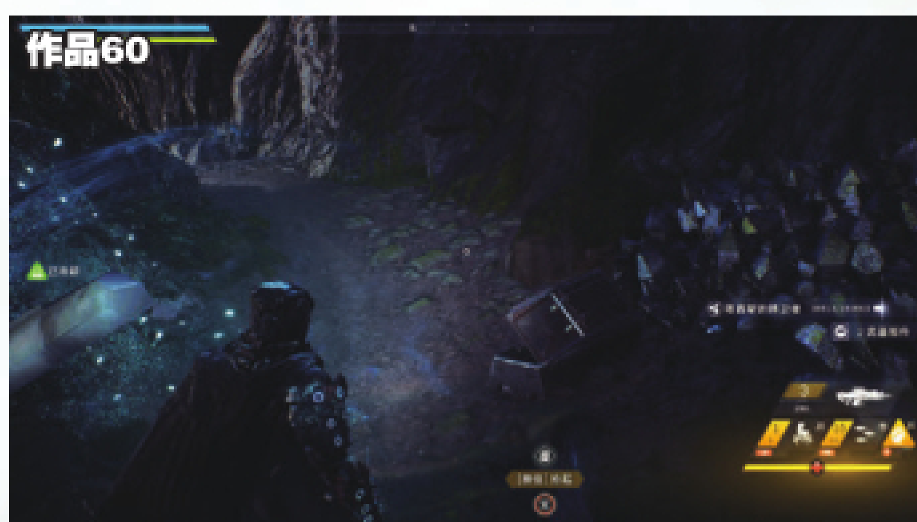



# 大瀑布峡谷区域

## ●总体地图

## ●梅德琳的作品具体位置

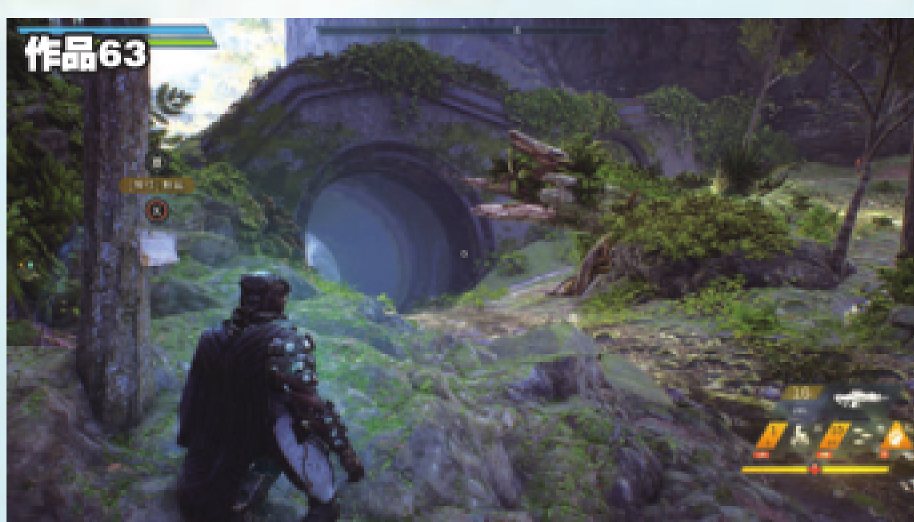

作品59

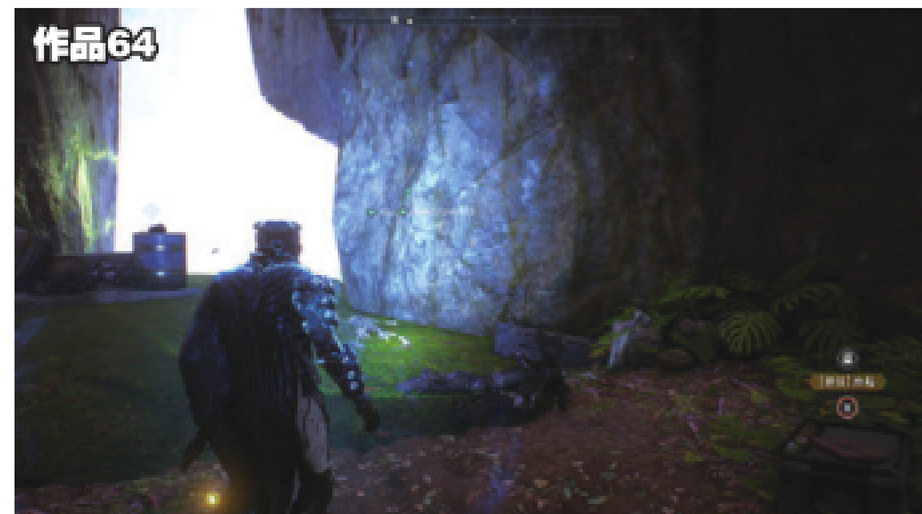

作品60

需要在地图上有“大瀑布峡谷”字样的水域处潜入水中，把镜头朝向东南方，应该可以看到一处水下塌方，底部有一个洞穴入口，潜水进入其中，不久即可上升到水面，沿着里面的洞穴小路走到尽头即可找到收集品。


作品61

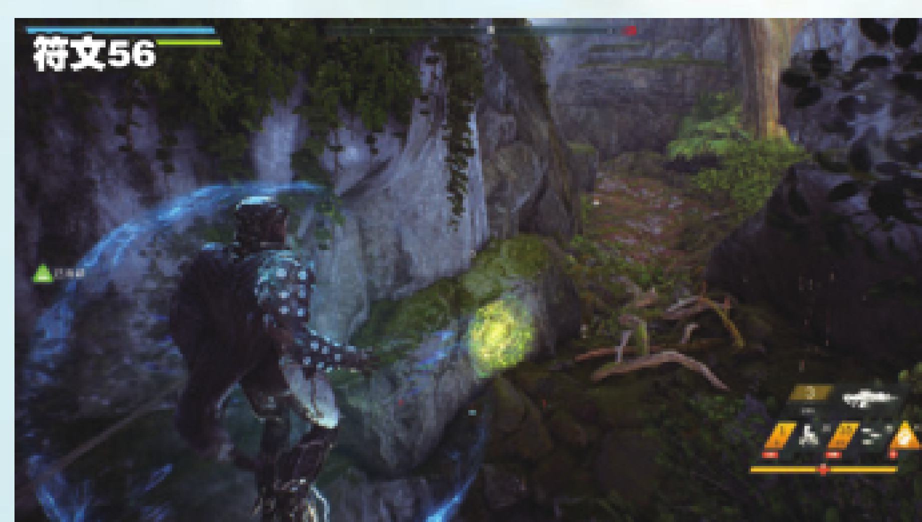

作品62

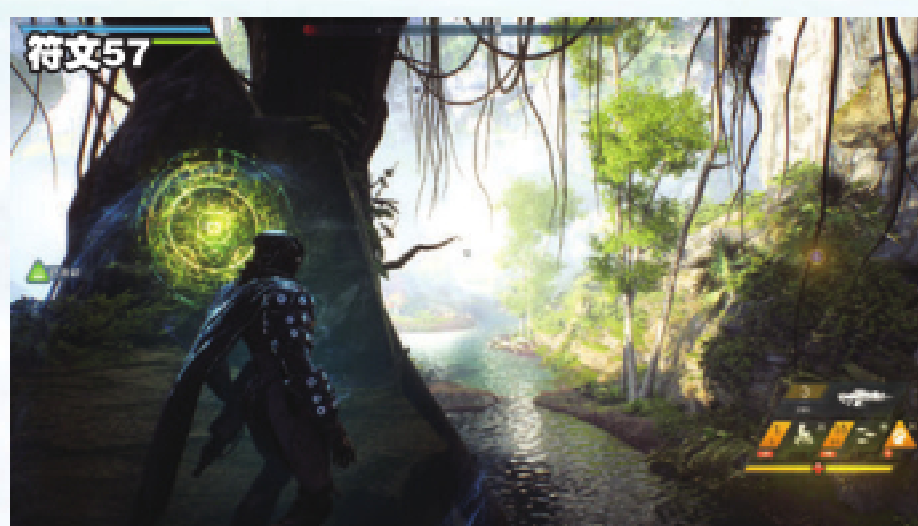

作品63

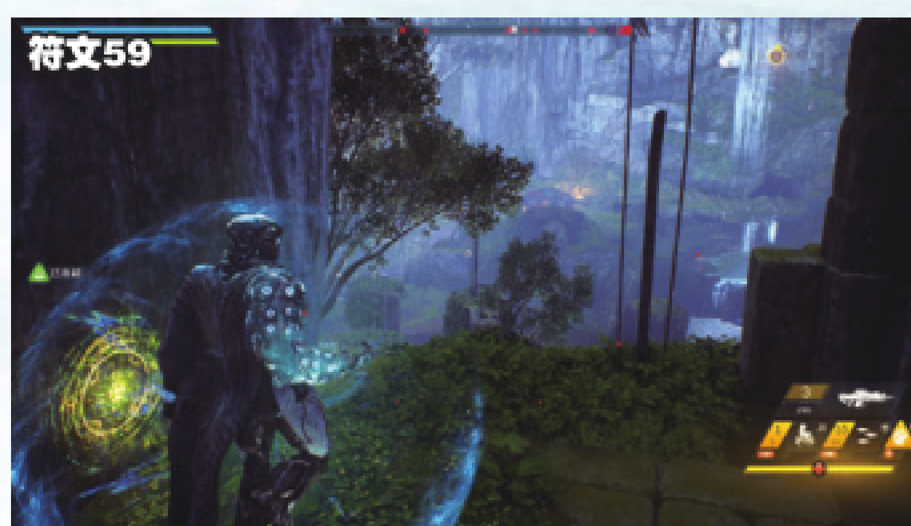

作品64

## ●秘术师符文具体位置


符文55

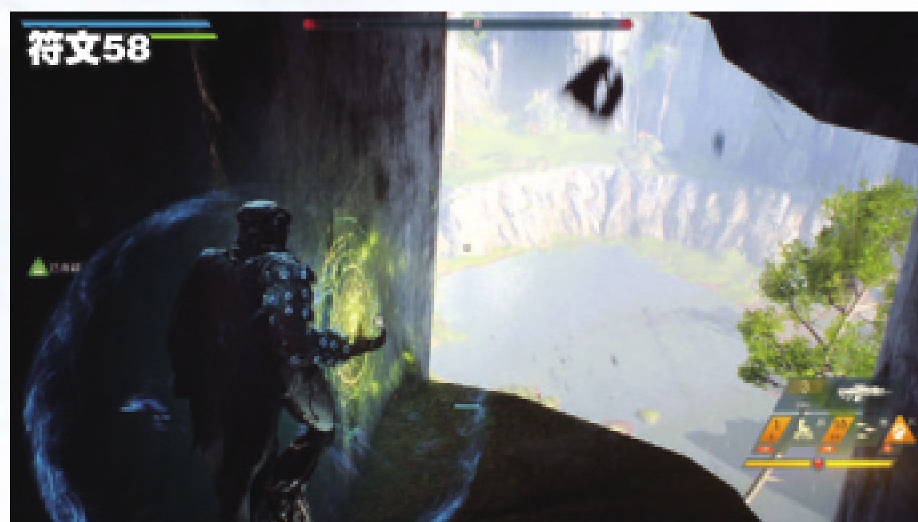

符文56

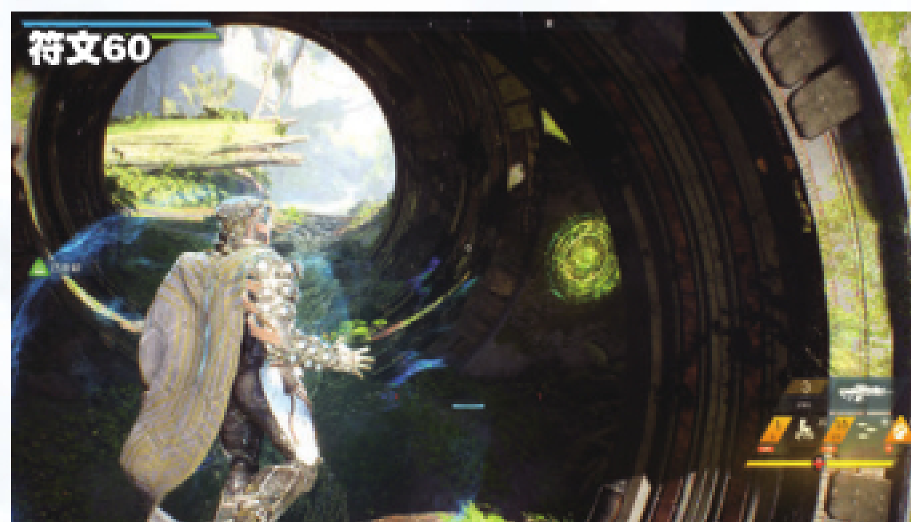








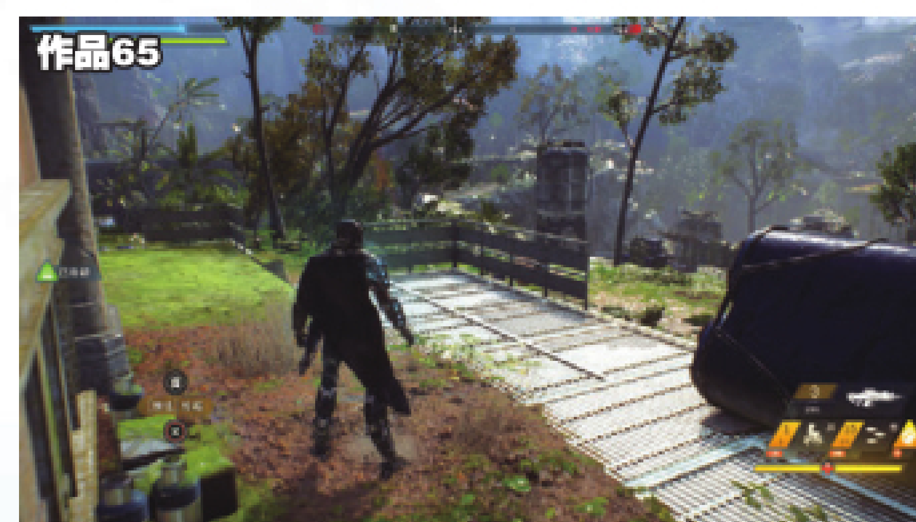



## 塔西斯谷区域

**●总体地图**

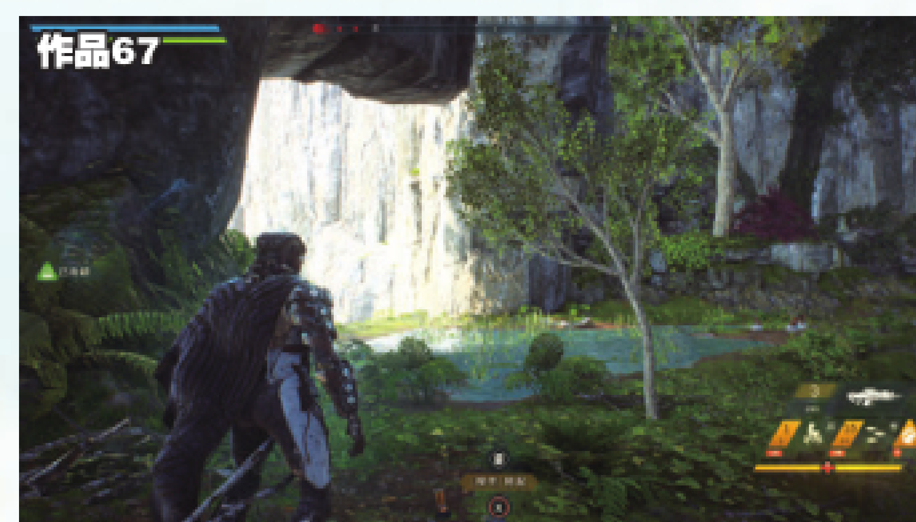



**●梅德琳的作品具体位置**













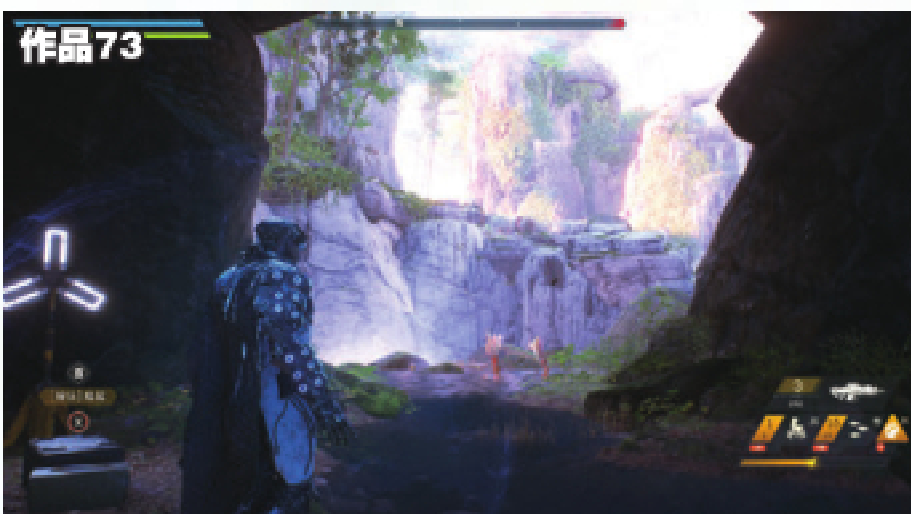


作品69


作品70

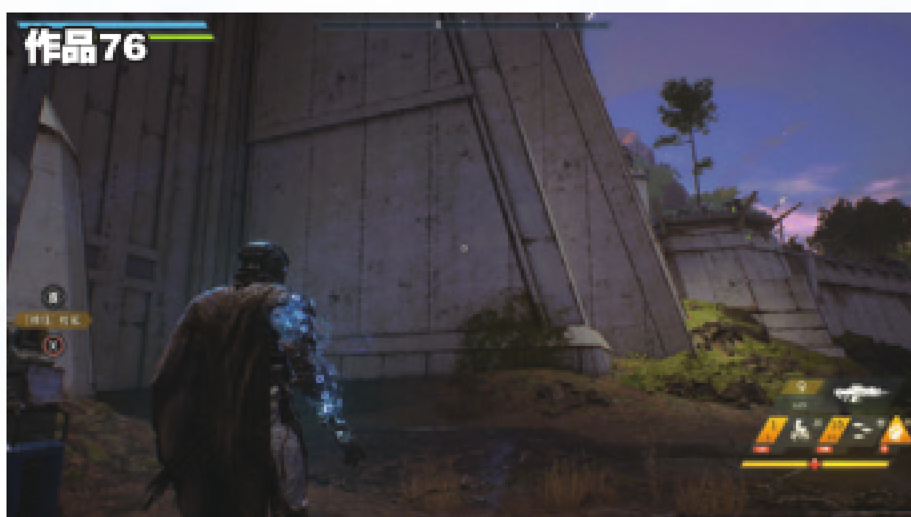

作品71


作品72


作品73

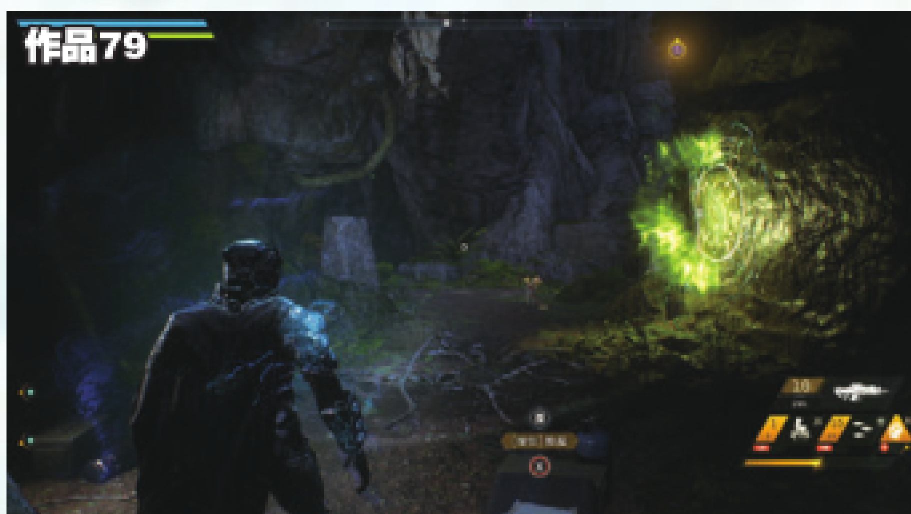

作品74


作品75


作品76

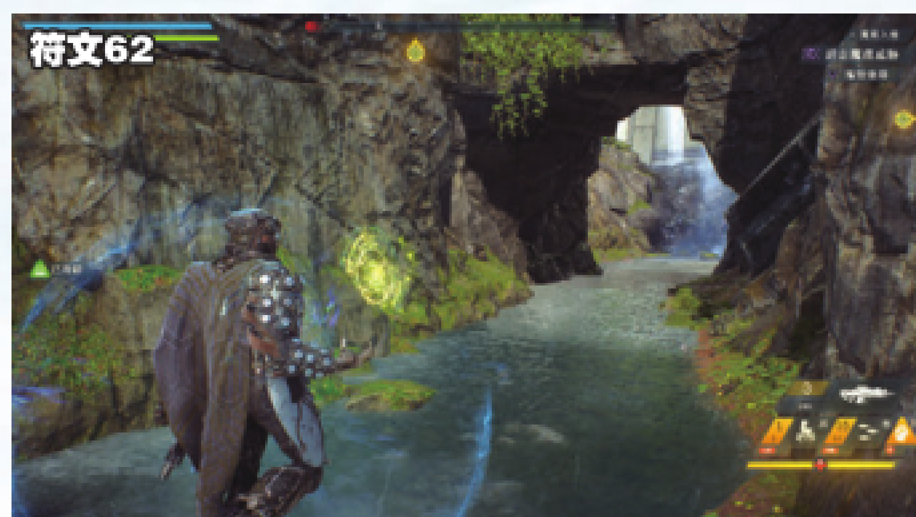

作品77

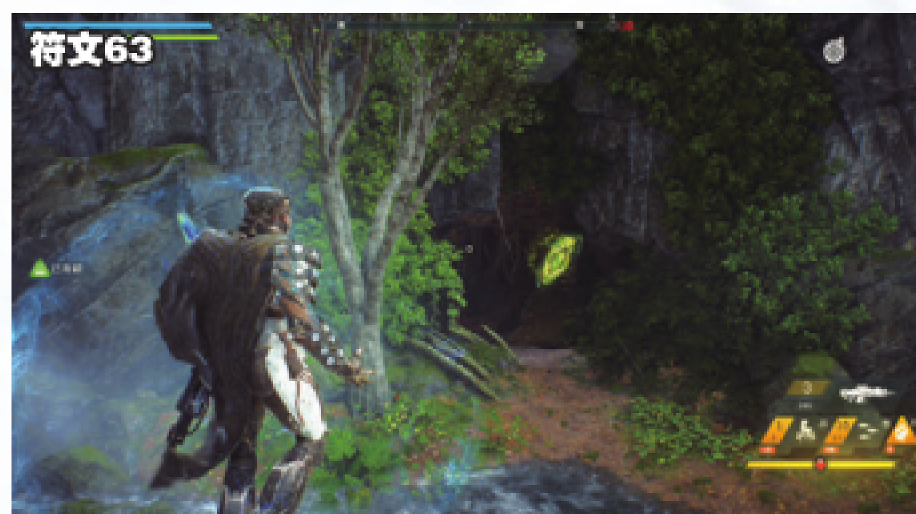

作品78

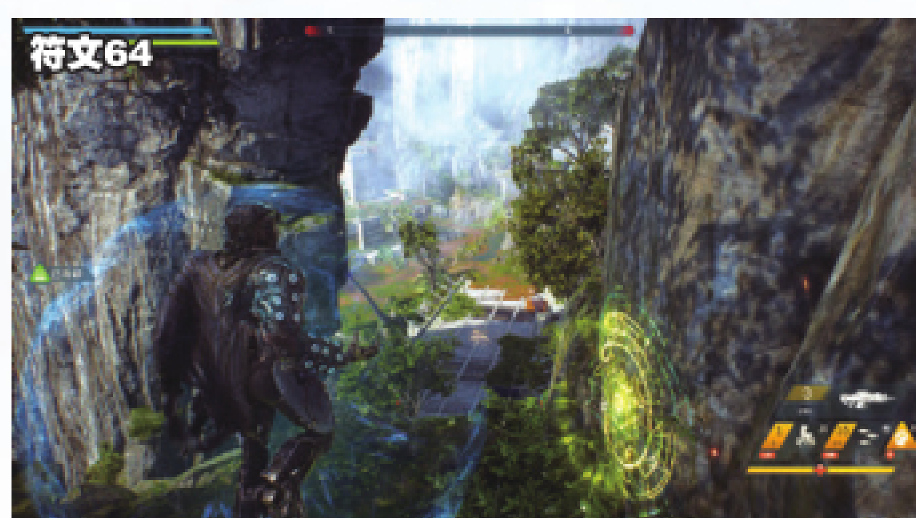

作品79

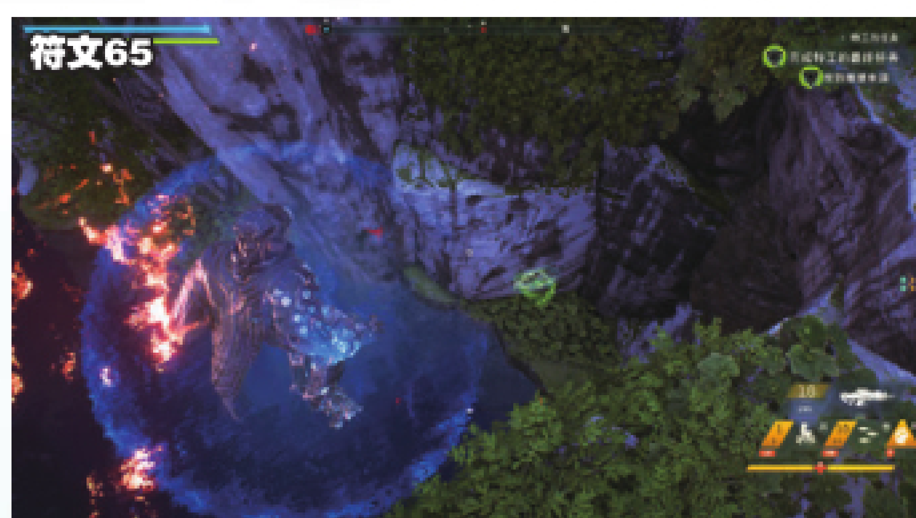

作品80

●秘术师符文具体位置

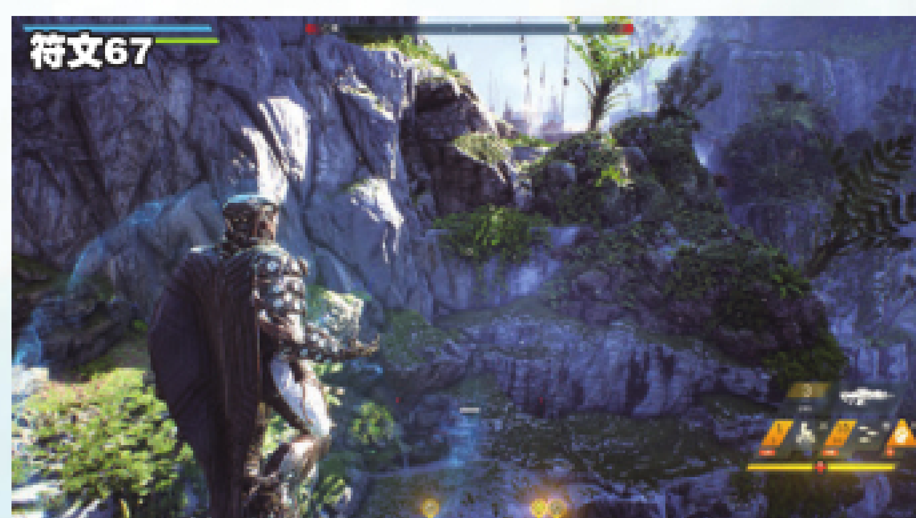

符文62

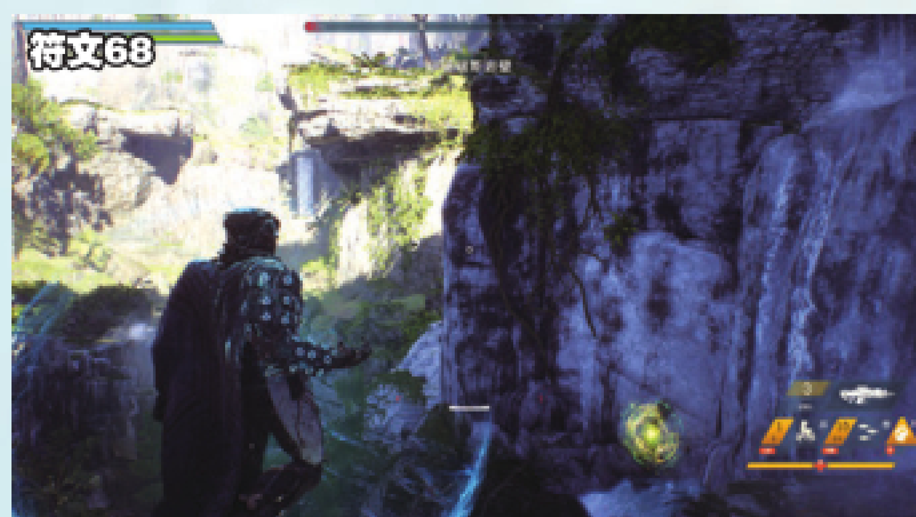

符文63


符文64


符文65


符文66


符文67


符文68

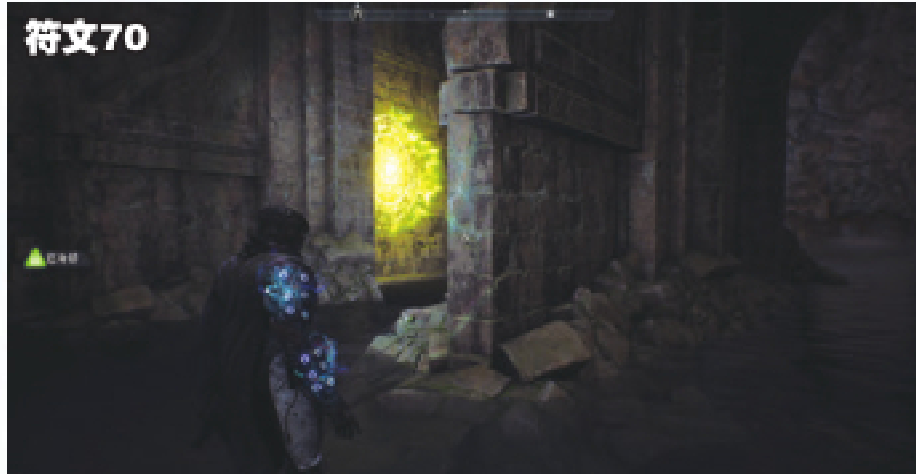
# 隐藏地点内部收集

## 1. 下颚骨




进入隐藏地点，跳下中央的空洞，并且进入下层的通道后立刻回头，墙上有一个符文。

## 2. 君主矿场




进入隐藏地点后，立刻跳下所在的阶梯下方，在最高的一个阶梯拱桥洞里有一个符文。




经过第一个开阔区域后，继续前进，在看到一个有几根石柱直插入地面的地方，跳入石柱所在的水池，这里的墙边有一个符文。

## 3. 藏宝室

这个隐藏地点需要通过水下通道才能到达入口，具体方法请参考“作品 26”的获取路线。




进入隐藏地点后，稍微往前走一小段路，就可以在右边的墙壁上找到这个符文。

## 4. 地牢




进入隐藏地点后，在走上楼梯之前往左边看，就可以看到这个符文。




走上第一道楼梯后立刻左转，然后再往左边看，就可以看到墙上的符文。




走下一个方形回旋楼梯后，走廊尽头的左边墙上有一个符文。

## 5. 空洞



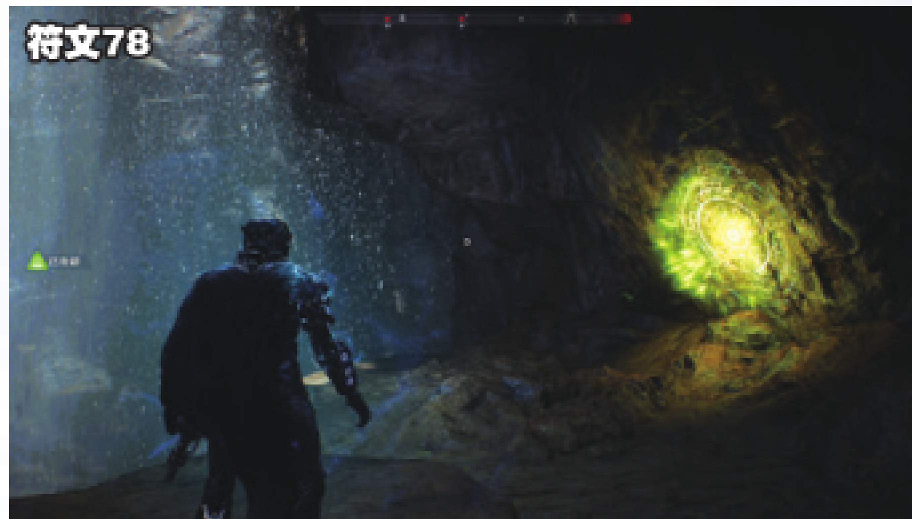

一路在隐藏地点中推进，直到达到有一个快速离开隐藏地点装置的房间时，可以在入口右边不远处的墙上找到这个符文。

## 6. 墓园




经过第一个开放区域后，跳下瀑布后立刻往右边看，可以在瀑布最底层看到一个符文。

## 7. 神社

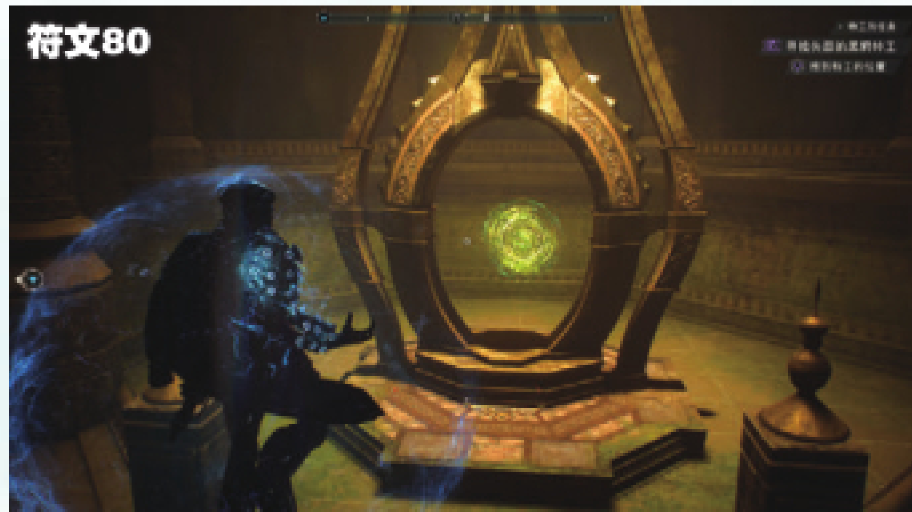



经过第一个区域后，在一个有水雾不断落下，并且有石台螺旋状上升的区域，走到石台的最高处就可以看到墙壁上的符文。




和上一个符文同一个区域，在水雾落下形成的水池里有一个符文。

## 8. 避难所




进入隐藏地点后直走，正面看到的中央镂空雕像后方就有一个符文。





RATALAIKA GAMES

# 神作缔造者 Ratalaika Games

**在《次世代专辑》的前身——《X360 专辑》和《PS3 专辑》上，介绍成就奖杯神作的栏目一度大行其道，为广大玩家带来了大量福利。不过进入本世代后，微软和索尼都不约而同地放开了对成就奖杯神作的限制。过去一款游戏如果能在 10 小时内完美，就足以被称为神作。如果用时缩短到 3 小时，那这款游戏绝对是成就党奖杯迷的兵家必争之作。但如今在 PS4 和 XOne 上，这种 3 小时即可完美的游戏已经数不胜数，而且它们的价格也远低于 59.99 美元的标准。本次“成就奖杯堂”将为大家介绍如今最炙手可热的成就奖杯神作缔造者——Ratalaika Games。**

▶Ratalaika Games的最新作品《Super Weekend Mode》，据说只要4分钟即可完美。




▼华人开发者Wish Fang的作品《I and Me》也是由Ratalaika Games发行的。

## 讨人喜欢的像素黄狗

对于绝大多数玩家来说，Ratalaika Games 这个名字应该是相当陌生的。Ratalaika 这个词本身是一个生造词，在英语中不存在。不过如果你是一名疯狂的成就党或奖杯迷，那么对这家公司的 LOGO 一定有印象。Ratalaika Games 的 LOGO 是一条由像素构成的黄狗，仔细一看在狗头上还有一个粉色的类似小猪的奇异生物。凡是 Ratalaika Games 出品的游戏，在游戏开始前一定会出现这条黄狗。

Ratalaika Games 是一家新兴的公司，它最早的商业活动可以追溯到 2013 年 10 月。由于它名下缺乏知名大作，在很长的一段时间内，其名字都鲜为人知。直到 2018 年 9 月，它发行了 Rohan Narang 制作的独立游戏《Jack N' Jill DX》，这款游戏以丧心病狂的 3 小时 6 白金闻名于世。此后 Ratalaika Games 再接再厉，接连在 PS4 和 PSV 上推出了一系列 1 小时白金的多版本白金神作，一下子成为了奖杯迷心目中的超人气厂商。而在 XOne 上，由于微软对多版本游戏的管理比较严格，Ratalaika Games 的游戏基本上都只有一个版本，但凭借超短的全成就时间以及极为低廉的价格，它同样受到了成就迷的追捧。

## 关于 Ratalaika Games

看过上面的介绍，大家可能会把 Ratalaika Games 当成是一家专出渣作的骗钱公司，其实这是一个误解。Ratalaika Games 是一家专门从事移植和发行的游戏公司，其主要业务就是将优质 PC 游戏和手机游戏移植到主流家用机平台，包括 3DS、NS、Wii U、PS4、PSV 和 XOne。它有着丰富的移植经验，并与索尼、微软、任天堂保持良好关系。它能够根据不同硬件的特性，将原作忠实移植过去，并能添加诸如高清化、对应体感、支持触摸之类的新功能。此外 Ratalaika Games 拥有自己的翻译团队，能独立完成英语、西班牙语、俄语的翻译工作，以及外包完成法语、德语、日语的翻译工作。Ratalaika Games 拥有自己的引擎 Spiller，该引擎能完美地转换以各种引擎开发的游戏，从而最大限度地方便移植。

如果你玩过 Ratalaika Games 出品的游戏就会发现，该公司推出的神作虽然简单到丧心病狂，但这些游戏本身的素质并不低，能够成为神作只是因为成就奖杯的要求低。不少神作的难度和用时更低，但素质奇差，完全就是打着卖成就奖杯的名义骗钱。相比之下 Ratalaika Games 的游戏在完美之后仍有丰富的内容来吸引人继续玩下去。而且 Ratalaika Games 的本地化工作一向都搞得不错，不少游戏都有中文，再加上低廉无比的价格，绝对称得上是业界良心了。

下面就为大家推荐几款由 Ratalaika Games 出品的成就神作。



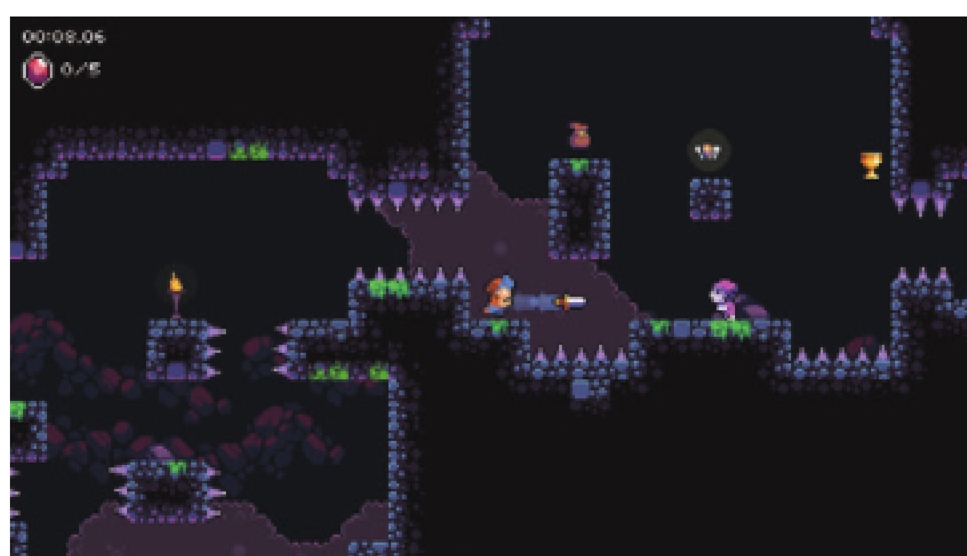



NS / PS4 / PSV / XOne

**Daggerhood** | **Ratalaika Games**

Daggerhood | 平台动作 | 美版
2019年2月19日 | 本地1人 | 无对应周边
售价为4.99美元

| 奖杯总数 | 铜4、金11、白金1/16个 |
|---|---|
| 成就总数 | 1000点/15个 |
| 完美难度 | 1/10 |
| 完美所需时间 | 30分钟 |
| 在线成就/奖杯 | 0 |
| 最少通关次数 | 0 |
| 有无会错过的成就/奖杯 | 无 |
| 成就/奖杯BUG | 无 |
| 特殊需求 | 无 |



本作是2019年2月刚刚发售的作品。由于Ratalaika Games现已成名，该作在公布成就奖杯列表后就极受关注。本作的售价为5美元，在游戏发售前Ratalaika Games还搞了一波促销，导致该作一度冲上销售榜前列。本作的PS4/PSV版同样是6白金的标准配置。

本作是由Woblyware Ltd开发的一款动作游戏，素质不低。游戏的玩法很有特色，主人公不仅拥有二段跳和蹬墙跳，而且能够利用手上的飞刀进行瞬间移动。当按下X/□键时，飞刀就会沿直线往前飞行，在飞刀消失前再按一下X/□键，主人公就会瞬间移动到飞刀的位置，这也是游戏标题的来历。

游戏中每关都有最大3星的评价、1只妖精、5个宝石。评价根据玩家的过关时间而定，过关时玩家能看到3星评价所需的要求；妖精其实是一种收集，一般出现在很难达到的位置，而且时间一久就会消失；宝石则是不会消失的收集，只是数量较多。不过完美只要求玩家通过12个关卡，并在10个关卡中达到全3星、全妖精、全宝石。而且3星、妖精、宝石不必在一次游戏中完成，只要分别达成即可，因此难度很低。游戏一共有5大关100小关，在完美之后还有足够丰富的内容等着玩家解锁。

**Platinum Thief** -点/
解锁条件 取得除此之外的全部奖杯

**This poor guy was just doing his job** 30点/
解锁条件 杀死1个敌人

**I deserve this and much more** 30点/
解锁条件 死亡一次

**Training to escape** 30点/
解锁条件 通过1个关卡

**This is harder than I thought** 80点/
解锁条件 通过3个关卡

**I'm sure I can escape now!** 80点/
解锁条件 通过6个关卡

**Nope, I'm still trapped here...** 80点/
解锁条件 通过12个关卡
取得方法 只要通过即可，不要求时间，也不要求收集。

**Hunting utterflies** 30点/
解锁条件 获得1个妖精

**They don't give health** 80点/
解锁条件 获得3个妖精

**It's funny to destroy little Fairy families** 80点/
解锁条件 获得10个妖精
取得方法 每关只有1个妖精，因此最快完成10关即可。如果没有发现妖精，说明玩家动作不够快，请退出重来。

**Congratulations! You can now buy bread** 80点/
解锁条件 取得1个关卡中的全部宝石

**Might be useful if you escape** 80点/
解锁条件 取得3个关卡中的全部宝石

**It' s worth nothing down here** 80点/
解锁条件 取得任意10个关卡中的全部宝石
取得方法 每关都有5个宝石，可以无视时间和妖精，专门来获得。

**Slow but safe** 80点/
解锁条件 在1个关卡中获得3星评价

**Taking more risks** 80点/
解锁条件 在3个关卡中获得3星评价

**This is not going to end well** 80点/
解锁条件 在10个关卡中获得3星评价
取得方法 3星评价仅和时间有关，与宝石、妖精无关。玩家可以仅以过关为目标，时间足够了。




NS / PS4 / PSV / XOne

**FullBlast** | **Ratalaika Games**

FullBlast | 射击 | 中文版
2018年9月4日 | 本地1人 | 无对应周边
售价为5.99美元

| 奖杯总数 | 银2、金11、白金1/14个 |
|---|---|
| 成就总数 | 1000点/13个 |
| 完美难度 | 1/10 |
| 完美所需时间 | 20分钟 |
| 在线成就/奖杯 | 0 |
| 最少通关次数 | 0 |
| 有无会错过的成就/奖杯 | 无 |
| 成就/奖杯BUG | 无 |
| 特殊需求 | 无 |

本作算是Ratalaika Games出品的众多神作中素质相对平庸的一个，而且价格还偏高。本作的PS4/PSV版同样是6白金的标准配置。

本作的玩法是很复古的2D纵卷轴射击游戏，除了控制移动的左摇杆外，就是射击（A/× 键）和保险（B/○）。游戏一共是12关，完美仅需打过第3关，外加击破一定数量的敌人，正常情况下在打过第3关之前就能解锁除打过第3关外的全部成就/奖杯。完美对难度没有要求，可以选择最低难度开始游戏。顺带一提的是本人无伤完美之后才发现，原来我方飞机是有HP设定的，而挨一枪才掉一点点HP……




**Platinum Ship** -点/
解锁条件 取得除此之外的全部奖杯

**Starting** 80点/
解锁条件 打过第1关

**Getting Better** 80点/
解锁条件 打过第2关

**This is it, right?** 80点/
解锁条件 打过第3关

**This wasn't easy** 80点/
解锁条件 干掉一个守关BOSS
取得方法 每个关卡的最后都有一个BOSS，BOSS出场时有对话，击败第1关的BOSS即可。

**Shouldn't it be on the sea?** 80点/
解锁条件 杀死1只螳螂
取得方法 螳螂最早会在第2关出现，样子可以参见图标。

**I think this one is old** 80点/
解锁条件 杀死100只蝎子

**Annoying as always** 80点/
解锁条件 杀死50只蚊子

**They were cute** 80点/
解锁条件 杀死25只蝴蝶

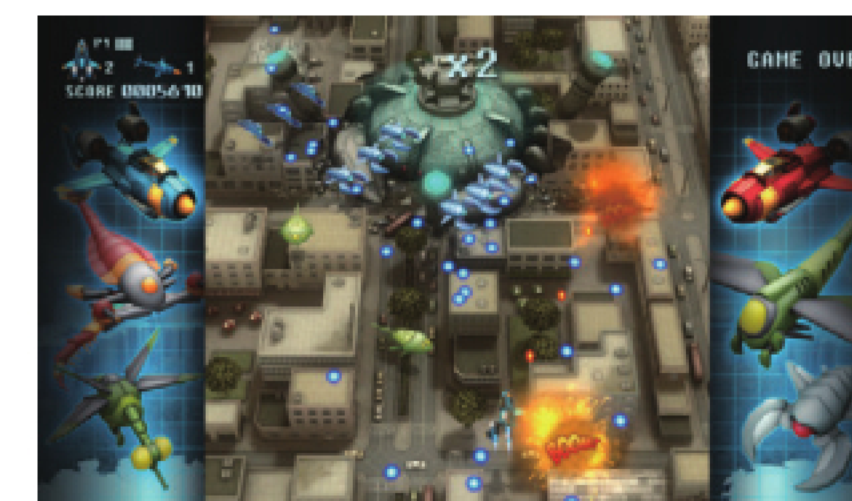
**But not cute enough** 80点/
解锁条件 杀死50只蝴蝶

**I hope this is it** 80点/
解锁条件 杀死25只蜘蛛

**There were more...** 80点/
解锁条件 杀死50只蜘蛛
取得方法 本作的敌人都是昆虫形状的外星人，具体样子可以参见图标。50只蚊子、50只蝴蝶、50只蜘蛛在第3关结束前可以满足，其他杀敌要求在第2关结束前可以满足。

**Nuclear Explosion** 60点/
解锁条件 放1个保险

**Powerful** 60点/
解锁条件 获得一个火力强化道具






NS | PS4 | PSV | XOne

## METAGAL

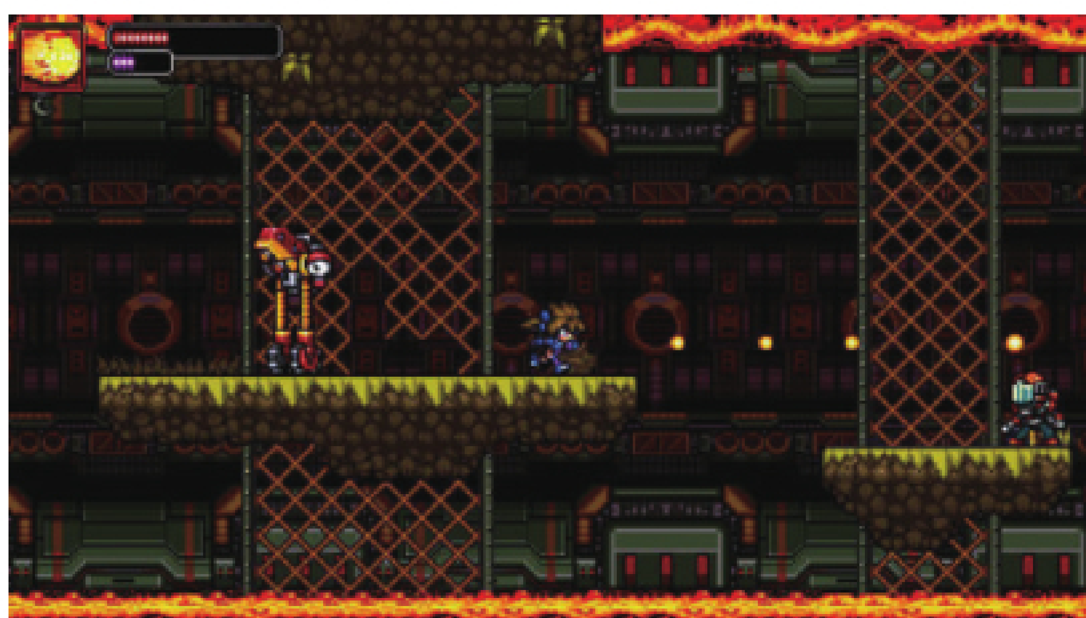
Ratalaika Games

METAGAL | 平台动作 | 美版
2019年3月27日 | 本地1人 | 无对应周边
售价为4.99美元

| 奖杯总数 | 金11、白金1/12个 |
|---|---|
| 成就总数 | 1000点/11个 |
| 完美难度 | 1/10 |
| 完美所需时间 | 20分钟 |
| 在线成就/奖杯 | 0 |
| 最少通关次数 | 0 |
| 有无会错过的成就/奖杯 | 无 |
| 成就/奖杯BUG | 无 |
| 特殊需求 | 无 |

《METAGAL》是一款仿照元祖《洛克人》的游戏，只不过玩家控制的角色以及将要挑战的角色全部变成了机械少女，博士倒还是个男的，只不过从老头变成了帅哥。游戏的玩法十分简单，左摇杆的左右控制移动，X/□为射击，Y/△为加速，A/×为跳跃，B/○为特殊武器，LB/L1和RB/R1为变更特殊武器。快速输入两次左或右可以加速，其功能和Y/△类似，加速中可以使用大跳。

本作的特殊武器共用一条能量槽，能量槽会随着时间的流逝而自动补满。游戏初期只有两个特殊武器，分别是能量弹和回复弹。另外在游戏中暂停还可以进入道具菜单，不过完美之路用不着它。



基本上只要过了教学关，再选择任意一个BOSS并将其击败，就能够收工了。推荐就选择第一个BOSS，它的关卡能满足全部的要求。完美之后，玩家仍可继续游戏，本关对《洛克人》的模仿还是挺像的，打下去还有不少惊喜。

本作目前仅支持4白金，少了PS4澳版和PSV澳版，不过也有可能是官方还未推出，大家可以关注一下。

**Platinum GAL** -点/白金
解锁条件 取得除此之外的全部奖杯

**I'm blue because I've to!** 95点/金
解锁条件 完整观看游戏片头
取得方法 进入游戏时不要按键跳过片头，静静看完即可。

**This was too easy...** 90点/金
解锁条件 完成教学关

**It's Gear time!!** 90点/金
解锁条件 收集1个齿轮

**This will come handy!** 90点/金
解锁条件 收集2个齿轮

**I'm going to need too many of these...** 90点/金
解锁条件 收集3个齿轮
取得方法 齿轮是本作的独创道具，可以理解为一次接关机会。当主人公挂掉时，可以选择消耗1个齿轮从附近的检查点复活，也可以选择保留齿轮。在完成第1关之前就能收集到3个齿轮，记得在解锁本成就/奖杯前不要使用齿轮。

**First Timer** 90点/金
解锁条件 第1次阵亡

**There is no ground!!!** 90点/金
解锁条件 摔死
取得方法 在正式的第1关有很多悬崖，随便找一个跳进去摔死就行了。

**This is spiky!** 90点/金
解锁条件 刺死
取得方法 《洛克人》里最令人痛恨的针刺机关在第1关中也同样存在，只要撞上针刺挂掉就可以了。

**I will do better this time!!** 90点/金
解锁条件 利用齿轮重生
取得方法 当获得3个齿轮后，如果主人公挂掉，就可以选择消耗齿轮复活，这样就可以了。

**This will make things easier.** 90点/金
解锁条件 抵达检查点
取得方法 除了利用齿轮建立的检查点外，本作还存在着可以反复利用的真正检查点，在第1关中就存在。

**I can use her power now!** 95点/金
解锁条件 击败任意你的姐妹
取得方法 完成教学关后玩家能从4个BOSS中选择一个进行战斗，这也是效仿《洛克人》的设定。推荐选择第1个，这样在关卡的最后会遭遇BOSS，只要将其击败即可收工。BOSS具有一定的强度，推荐使用回复弹。

# Midnight Deluxe

NS PS4 PSV XOne

| Midnight Deluxe | Ratalaika Games |
|---|---|
| Midnight Deluxe | 益智解谜 中文版 |
| 2018年3月6日 本地1人 | 无对应周边 |
| 售价为4.99美元 | |

| 奖杯总数 | 银2、金11、白金1/14个 |
|---|---|
| 成就总数 | 1000点/13个 |
| 完美难度 | 1/10 |
| 完美所需时间 | 1小时 |
| 在线成就/奖杯 | 0 |
| 最少通关次数 | 0 |
| 有无会错过的成就/奖杯 | 无 |
| 成就/奖杯BUG | 无 |
| 特殊需求 | 无 |

本作是著名奖杯神作《36 Fragments of Midnight》的续作。《36 Fragments of Midnight》同样是6白金神作，不过该作没有推出XOne版。《36 Fragments of Midnight》是一款平台动作游戏，而本作虽然看上去如出一辙，但玩法变成了像《愤怒的小鸟》那样的弹弓游戏。

游戏中玩家按住A/×后配合左摇杆即可射击，左摇杆的力度决定力量大小。玩家的目标是将白色方块移动到发光的坑中，过关的步数决定了过关时的评价，评价最高为三星，玩家失误时可以按X/□复位。游戏一共有85关，完美只要求完成前40关，并在其中的任意一关取得三星评价。由于力量无法量化，游戏的难度比《愤怒的小鸟》要高得多，幸好完美不要求全关卡三星，不管多少步，只要混过40关就OK。游戏同样支持6白金。




**Platinum Midnight** -点/白金

解锁条件 取得除此之外的全部奖杯

**Go into the light** 60点/银

解锁条件 通过第1关

**Not overworking** 80点/金

解锁条件 在任意一关中获得三星评价

取得方法 推荐在第一关中达成条件，只要一步入洞就有三星。

**Making friends** 60点/银

解锁条件 和朋友发生接触

取得方法 在第4关玩家会看到一个毛球从上面滚下来，如果能够让白色方块撞击毛球，毛球就会露出笑脸，这样就能解锁本成就/奖杯了。

**Not squared anymore** 80点/金

解锁条件 死于锯齿

**Went to explore** 80点/金

解锁条件 死于场外

取得方法 本作中如果白色方块飞出画面外会立刻死亡，这是后期的难点所在。

**Stabbed** 80点/金

解锁条件 死于尖刺

**Stunned** 80点/金

解锁条件 死于激光

取得方法 死于各种机关的成就/奖杯可以说是必得的，后期死上几十次不在话下。

**Starter** 80点/金

解锁条件 完成5个关卡

**Improving** 80点/金

解锁条件 完成10个关卡

**Professional** 80点/金

解锁条件 完成20个关卡

**Expert** 80点/金

解锁条件 完成40个关卡

取得方法 本作最耗时的成就/奖杯。只要通过即可，不要求评价。

**Engineer** 80点/金

解锁条件 拉下摇杆

取得方法 特定关卡中玩家需要让白色方块接触摇杆，这样能开启机关。

**You made it** 80点/金

解锁条件 在让朋友微笑的情况下通过第4关

取得方法 在第4关中毛球会从上方掉下来堵住终点，玩家要做的事情就是让白色方块冲到毛球下方，让毛球接触到白色方块然后再过关，多试几次就能成功。

# 次世代 专辑 VOL.15 NEXT GEN SPECIAL

-特别策划-

## 4A Games——乌克兰的“斯巴达传奇”

ANTHEM™

-特别策划-

## 地铁中的末世生活——《地铁》系列世界观解析

## 《圣歌》
全要素详尽攻略

## 《地铁》专辑
全系列详尽攻略

-成就奖杯堂-

刺客信条III 高清重制版



更多游戏书刊请访问
shop.ucg.cn

UCG专辑 秘银 光盘定价:48元

本手册随盘附赠不能单独销售